



白

式

設

定

資

料

集

騎

士

物

三和出版

白騎士物語® 公式設定資料集

Story Guidance

1万年にわたる 壮大な物語を読み解く

1万年の昔から、現代まで続く戦いの歴史。
そんな歴史の断片をつなぎ合わせ、1つの壮大な物語として読み解こう。

キーワード解説

※イシュレニア帝国

大陸南部、巨大都市ヴェルガンダを中心として栄えた大帝国。科学技術や錬金術の研究が盛んで、飛行艇や空中都市をも開発したと伝えられている。現代の技術の多くはイシュレニアの技術を基礎としているが、いまだ解明できていない古代技術も多い。

※アスヴァーン王国

今では凍土に覆われている大陸北西部に存在した国家。技術ではイシュレニアに劣っていたが魔術の知識と研究は大幅に進んでおり、国家の戦力基盤はほとんどなかった。特に王族の魔力は飛び抜けて高く、人の生命を左右する秘術をも知っていたという。

※アーク

人型兵器シンナイトとの契約や同調に用いられた神器。契約者以外が触れると、その力に耐えきれず命を落とすと言われる。アークの形状はガントレットやベルト、剣などさまざまだが、シンナイトと同調する際に“変身”と発覚する点は共通していた。



ドグマ戦争の始まり

太古の昔……。

物語の舞台となるナディアス大陸は、

聖王ファルシオスという偉大な王によって統治されていた。

一説には、その治世は400年ほど続いたと言われているが、

聖王には後継者がおらず、彼が亡くなると同時に、

大陸は覇権を巡る戦乱の世に突入した。

これが後世に伝わる“ドグマ戦争”の始まりである。

延々と続くかに思われた戦いの時代、

多くの国家が減じるか、あるいは他に従属し、ついには2つの大国が残った。

1つは大陸南部に栄える技術大国イシュレニア。

そして、もう1つは大陸北西部をおさえる魔法国家アスヴァーン。

どちらかが大陸の覇者となることは疑うべくもなかったが、

両者の戦力は拮抗しており、長いあいだ膠着状態が続いたという。

シンナイト誕生

今からおよそ1万年前、

イシュレニア帝国の皇帝に、歴代最高の指導者と讃えられたマドラスが即位した。

マドラスは稀代の錬金術師と呼ばれたギド・カンタラベに命じ、

絶大な力を発揮する人型兵器“シンナイト”を開発する。

それはアスヴァーンとの膠着した戦況を打破するための、決戦兵器であった。

シンナイトはただの巨大な鎧ではなく、特定の個人と同調し、

その魂（生命エネルギー）を動力として、最大の力を発揮する。

シンナイトと同調できる人物は“契約者”あるいは“資格者”と呼ばれ、

彼らは“アーク”と呼ばれる神器を携え、シンナイトの力で戦場を支配した。

戦乱の終わり

シンナイトの投入により、戦況は激変した。

局地的な敗戦こそあれ、イシュレニア軍は連戦連勝の快進撃を続け、ついにはアスヴァーンの女王ミューレアスを捕縛する。

誰もがイシュレニアの勝利を確信したはずだが、当時を語る歴史書の最後にはアスヴァーンの勝利が描かれている。

アスヴァーンがどうやって劣勢を覆したのか、確証のある答えはない。ただ一説には、イシュレニアの騎士団長ワイルドの裏切りにより、女王ミューレアスが逃亡し、皇帝マドラスが討たれたと伝えられる。ワイルドは“白騎士”の異名をもつシンナイトの契約者だったとされ、彼の裏切りにより戦力のバランスが大きく変化したというのだ。ただし、シンナイトは少なくとも5体存在したと伝えられており、たった1体の裏切りで、そこまで戦局が覆るのかという点は疑問視されている。

復活の予言

現代の地図には、イシュレニアとアスヴァーンの文字はない。戦争に敗れて皇帝マドラスを失ったイシュレニアは徐々に衰退。契約者のいなくなったシンナイトも、アスヴァーンの術者に封印された。そして勝利したはずのアスヴァーンも、のちの内乱により自壊することになる。

だが、大陸の各地では次のような予言が聞こえはじめていた。
「1万年ののち、皇帝マドラスと女王ミューレアスは復活し、戦いの決着をつけるであろう……」

はるか未来を語る途方もない予言と思えるが、当時の予言は絶対的なものとして扱われていた。それは、この言葉が1万年の年月を経ても、風化せず語り継がれていることから推し量れるだろう。

そして、1万年後にあたる現代。
ついに予言の真実が明らかになろうとしていた。



▲シンナイトを描いたと思われる古いスケッチ群。本来の形に近いものもいくつか見受けられる。

※女王ミューレアス

アスヴァーン史上最強の魔力をほこると言われた、ドグマ戦争末期のアスヴァーン女王。一度はイシュレニア軍に捕縛されるも奇跡の生還を果たし、アスヴァーンを勝利へと導いた。ミューレアスがどうやって逃亡したのかは諸説あり、恐るべき魔法でワイルドを魅了して手引きさせた……アスヴァーンの天才軍師エルダスが策を用いた……ミューレアスがもつ生命の秘術を知るために皇帝マドラスがわざと逃がした、などと言われている。どれが真実なのか、はたまたすべてが偽りなのか、今となっては確かめる術は存在しない。



※マドラスの野望

女王ミューレアス逃亡の一説としても語られるように、マドラスは生命の秘術を欲していた。当時、マドラスはかなりの高僧だったとされ、魔力や錬金術を用いた延命にも限界が近づいていたものと推測できる。生命の秘術を用いれば永遠の命を得ることも、死者を甦らせることも可能と伝えられており、マドラスが戦争に勝つことより生命の秘術を優先したとしても不思議ではない。

※シンナイトの封印

ドグマ戦争の終結後、アスヴァーンを悩ませたのはシンナイトの処置だった。どのシンナイトも契約者が死ぬか、行方不明になってしまったうえ、未知の技術に対する恐れも強く、移動も破壊もままならなかった。そこで、アスヴァーンは何人も術者を集結させ、並の魔力では到底解除できない強力な封印をシンナイトにほどこしたのだ。この封印を解除するには、多くの時間と命を費やすか、術者たちを大きく上回る魔力(たとえば女王ミューレアスクラスの強い魔力)が必要となる。



Chapter 1

キャラクター・シンナイト



Correlation diagram

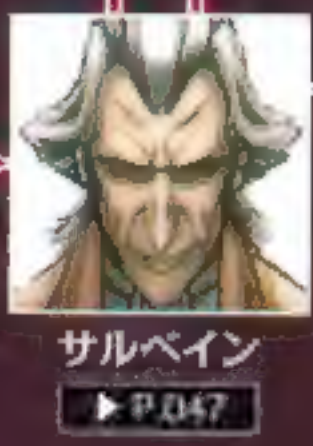
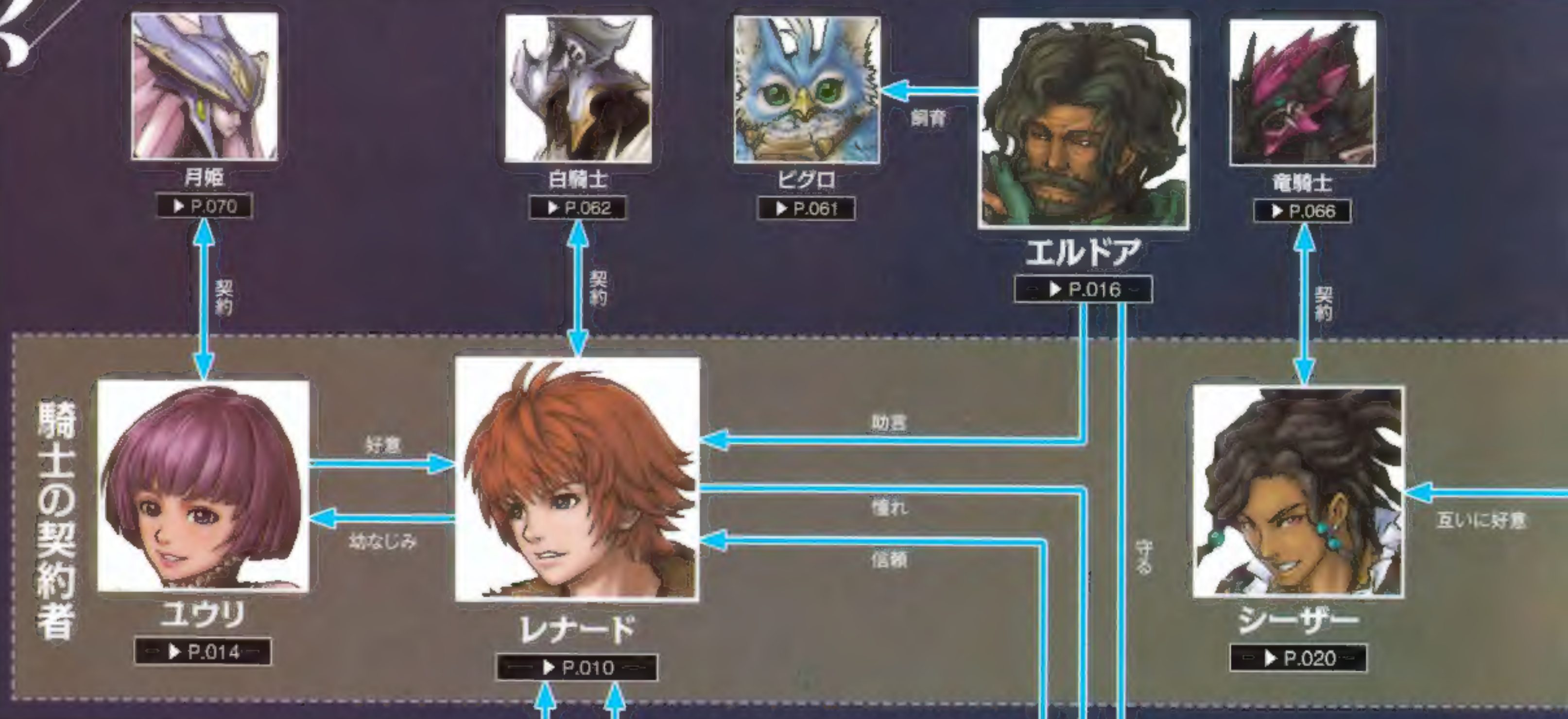
人物相関図

時代を超え、多くの運命が絡まりあう『白騎士物語』。
その壮大なストーリーに登場する、キャラクターたちの関係を明らかにしよう。

つながりの意味

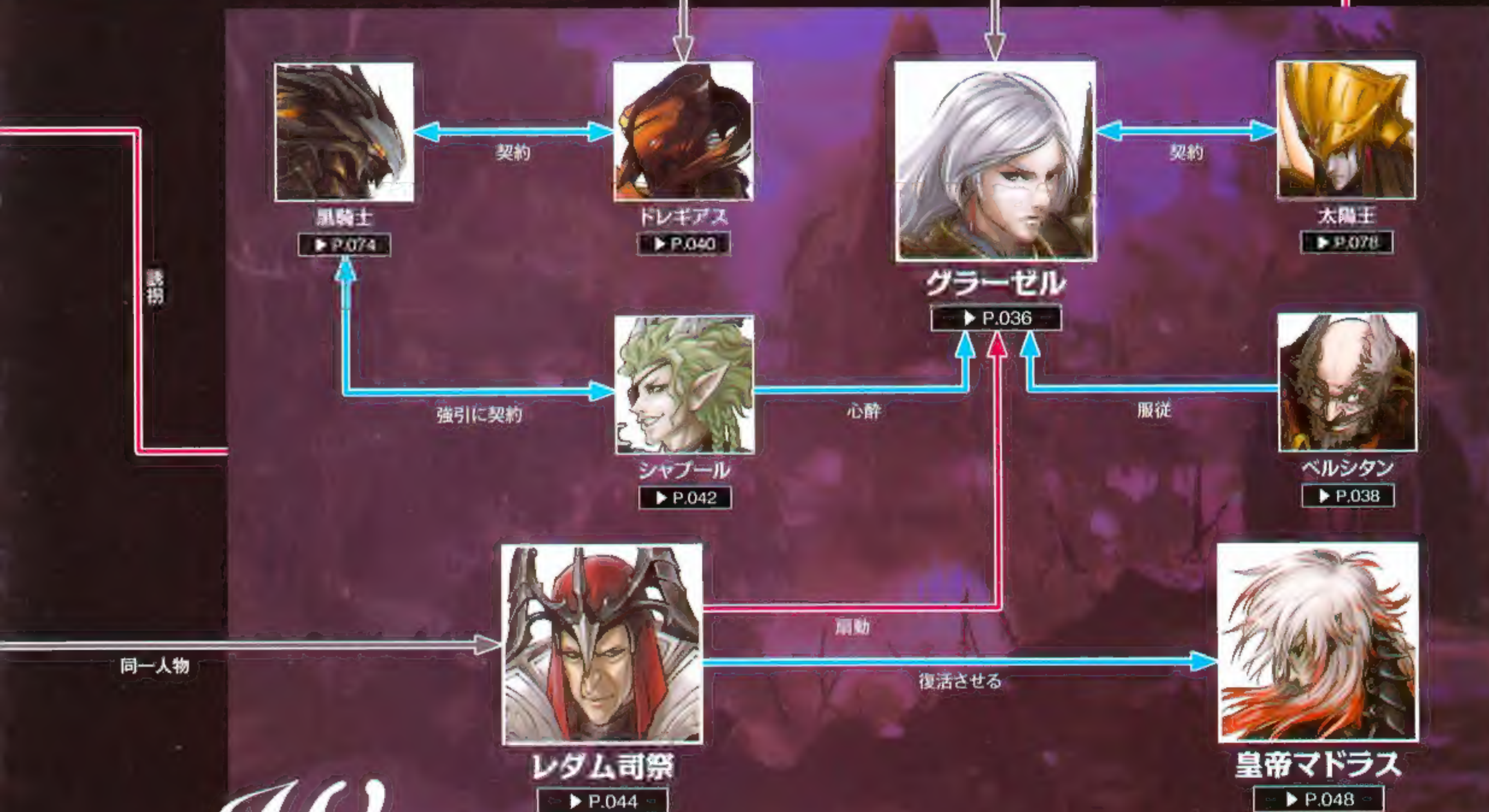
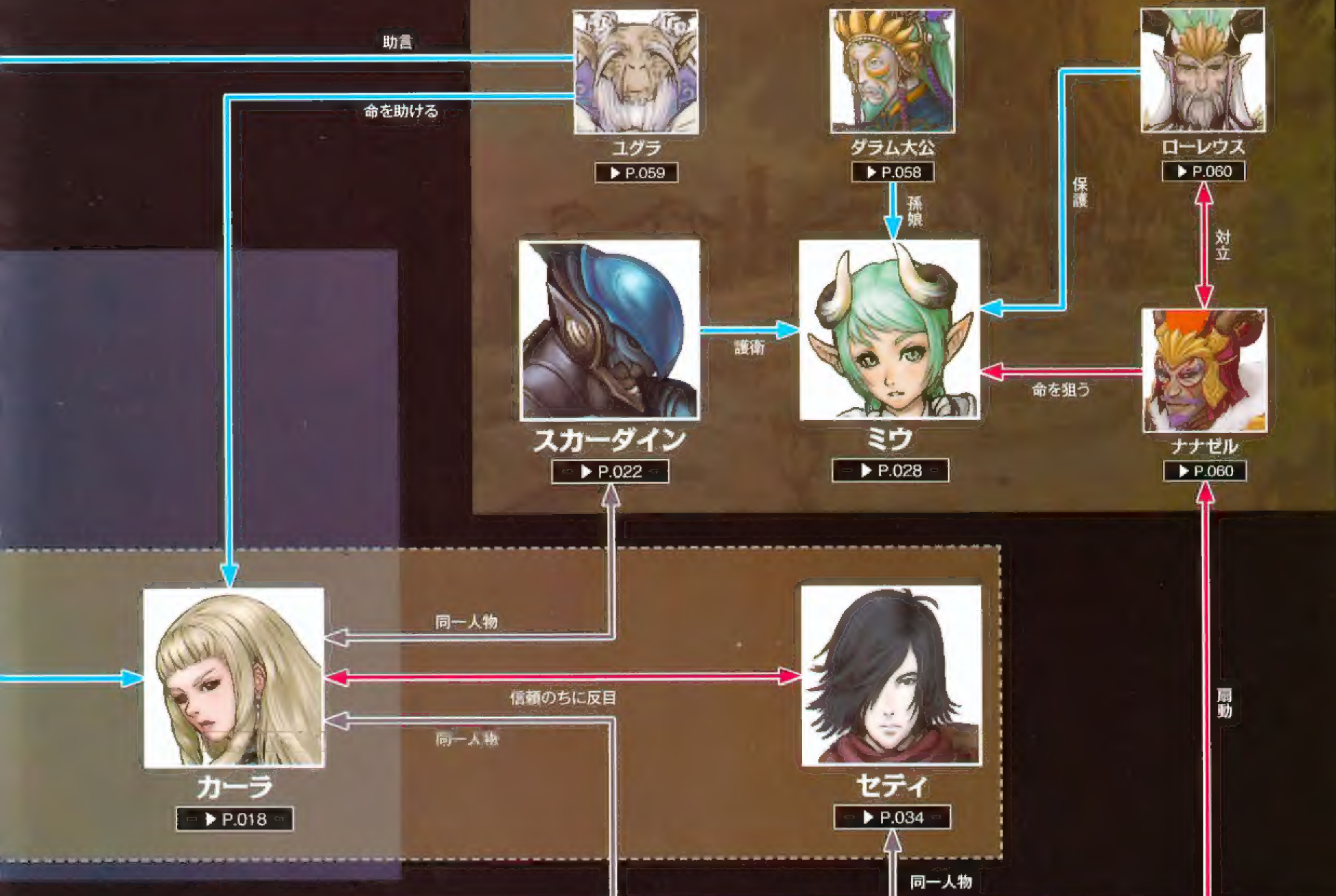
- 友好関係
- 敵対関係
- 同一人物

Leonard & His Friends レナードと仲間たち



Balandor バランドール王国

Faria フォーリア公国



Wizards

(The Yshrenian Empire)

ウィザード (新生イシュレニア帝国)

Leonard

レナード

波乱の運命をたどる青年

パラドール王国のワイン商、ラパッチのもとで育てられた平凡な青年。しかし、彼の運命はある日を境に大きく動き出す。パラドールの王女・シズナ姫の成人祭。その日ワインを届けるついでに城に忍び込んだレナードは、武装組織“ウィザード”による王城襲撃事件に巻き込まれてしまう。混乱のさなか、レナードは城の宝物庫に封じられていた古代の人型兵器“白騎士”と契約。その力でウィザードを退けると、宰相サルベインから誘拐されたシズナ姫の救出に向かうよう命じられるのだった。

旅路の途中、レナードは自身の出生について知ることになる。それは、自らが騎士——シンナイトと魂の契約がなされていた子供の1人であり、ほかの契約者やウィザードの首領グラールまでもが同じ境遇にあるということだった。それでも彼は、兄弟同然のものが争う皮肉な運命を乗り越え、ついにシズナ姫の救出に成功する。

だが、戦いは終わっていなかった。グラールによる新生イシュレニア帝国の復活。そして、戦いつづけるレナードを敵む邪悪な意志……。最終決戦において、白騎士に潜んでいた邪悪な意志——皇帝マドラスの愚念は、レナードの身体を奪って現世に甦る。レナードを救うべく、ユウリやシーザーら仲間たちは激闘を繰り広げ、ついにマドラスを討つのがだった。すべてが終わったあと、レナードは契約者の証である“アーク”を宝物庫に返還する。役目を終えた騎士に、静かな眠りを与えるために……。

「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

開発の初期は、どのキャラクターも名前は決まっているけど、設定はほとんど決まっていなかったという状態でデザインしていました。描いた絵を日野に見てもらって、修正を繰り返すなかでキャラクター像も固まってきた感じです。レナードにしても、当初はパン屋だったり釣竿をもった快活な少年だったりと手探りで描いていましたね。レナードは1人目のキャラクターだったので、とにかく時間をかけました。レナードから「白騎士物語」の世界が広がっていくわけですね。また、街の外に大きな動物が徘徊しているという世界観を聞いていたので、そういった動物の爪や骨を使ったようなアクセサリもあるだろうと想像して描き入れました。

<日野>

初期設定画を見せると、赤、白、紺のわかりやすい主人公カラーだったんですが、そのあとシックな色使いに変わっていききました。これは対象の年齢層を上げたかったということと、少しシリアスな方向性にチェンジしたためですね。目の大きさや表情も、よりリアルさを出すべく、幾度となく調整が繰り返されていました。

<栗井>

「古の鼓動」



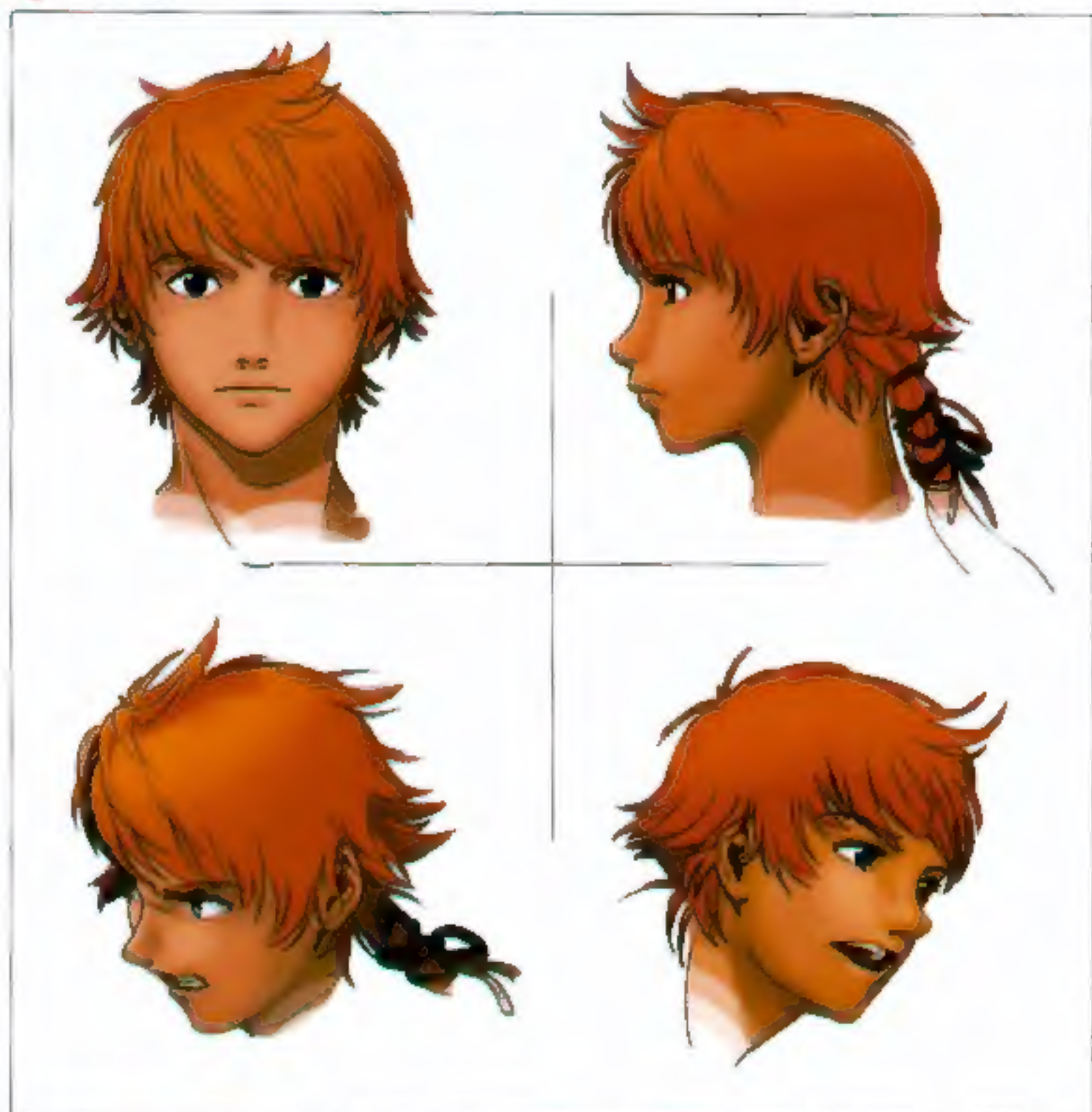
細部設定



初期設定画



表情集



Cisna

シズナ

1万年前の伝説を受け継ぐ王女

幼いころに目の前で母を奪われ、笑顔と言葉を失っていたバランドール王国の王女。過去の痛みも癒えぬまま成人の儀を迎えた彼女に、さらに過酷な運命が突きつけられる。王城が武装組織“ウィザード”の襲撃を受け、目の前で父である国王を殺されたうえ、自身も囚われの身となったのだ。

だが、絶望に打ちひしがれるシズナに、救いの手が差しのべられた。あの襲撃があったとき、自分を助けようとした青年——“白騎士”と契約したレナードという青年が、彼女を救出するためにウィザードを追っていたのだ。やがて、レナードと仲間たちの手で救出されたシズナは、あらたな指導者として王国に戻る。そして、新生イシュレニア帝国を名乗るウィザードとの戦いを決意するのだった。

その後、シズナは時をさかのぼる“国帰の書”の力で過去のバランドールを訪れ、10年前に亡くなったはずの母、王妃フローレインと再会する。母から告げられたのは、自身が古代の魔法国家アスヴァーンの女王、ミューレアスの生まれ変わりだということ。古来より続く、アスヴァーンとイシュレニアの戦いを終わらせるこそが自分の使命……それに気づき、ミューレアスとして覚醒したシズナは、イシュレニア帝国に対抗する連合軍を率いて、最後の決戦に臨む。そして、1万年の時を経て甦った皇帝マドラスを、自身に秘められた古の力で封じ込めたのだ。

「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

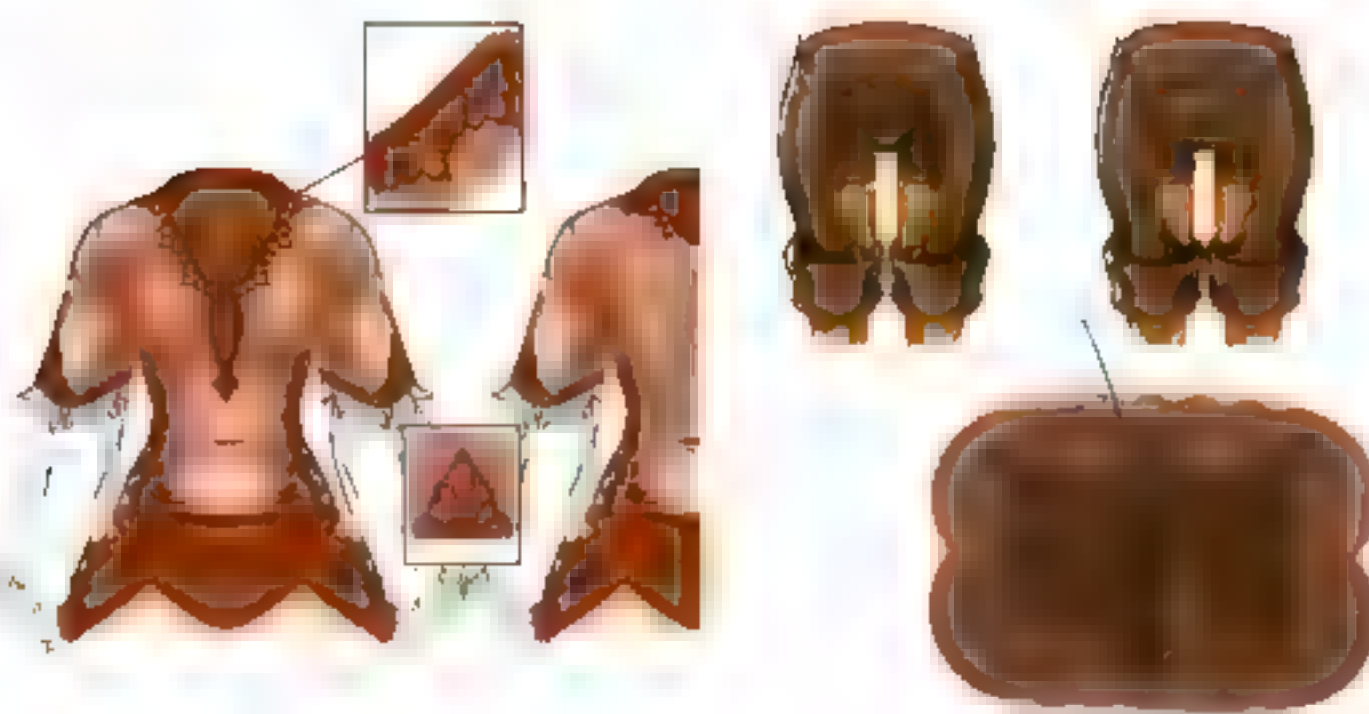
初期プロットのなかで、一見明るいけれども寂しい面ももっているという設定があったので、それをなんとか表現しようと思いました。また、キャラクターカラーとして、レナードは地味な赤というイメージなんですが、シズナは王女さまということでピンクをイメージした服になっています。 <原案>

下着姿はゲーム中で見えるわけではないんですが、パーティメンバーではないシズナにしても、アバターやレナードと同じように装備をはずした状態を作成しておく必要があったんです。それを見越して、下着姿のデザインも用意しておいたということです。まあ、半分はデザイナーの趣味……ですね(笑)。「光と闇の覚醒」の純白の鎧姿については、王女さまから女王へ成長したということと、レナードたちといっしょに戦いにいくことを意識したのもですね。とはいっても、あまりゴツゴツした鎧だとシズナのイメージとズレてしまうので、腰や肩のあたりなど、ある程度は動きやすさも考慮したデザインになっています。 <増補>

古の鼓動



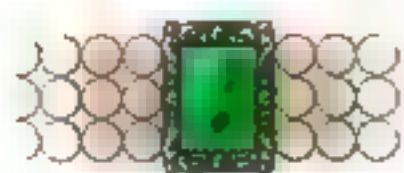
細部設定



ドレス姿



下着姿



右手首にはパールとエメラルドのブレスレット
甲側にティアラや振袖りと同じ同様のプラチナとエメラルドの飾りがある

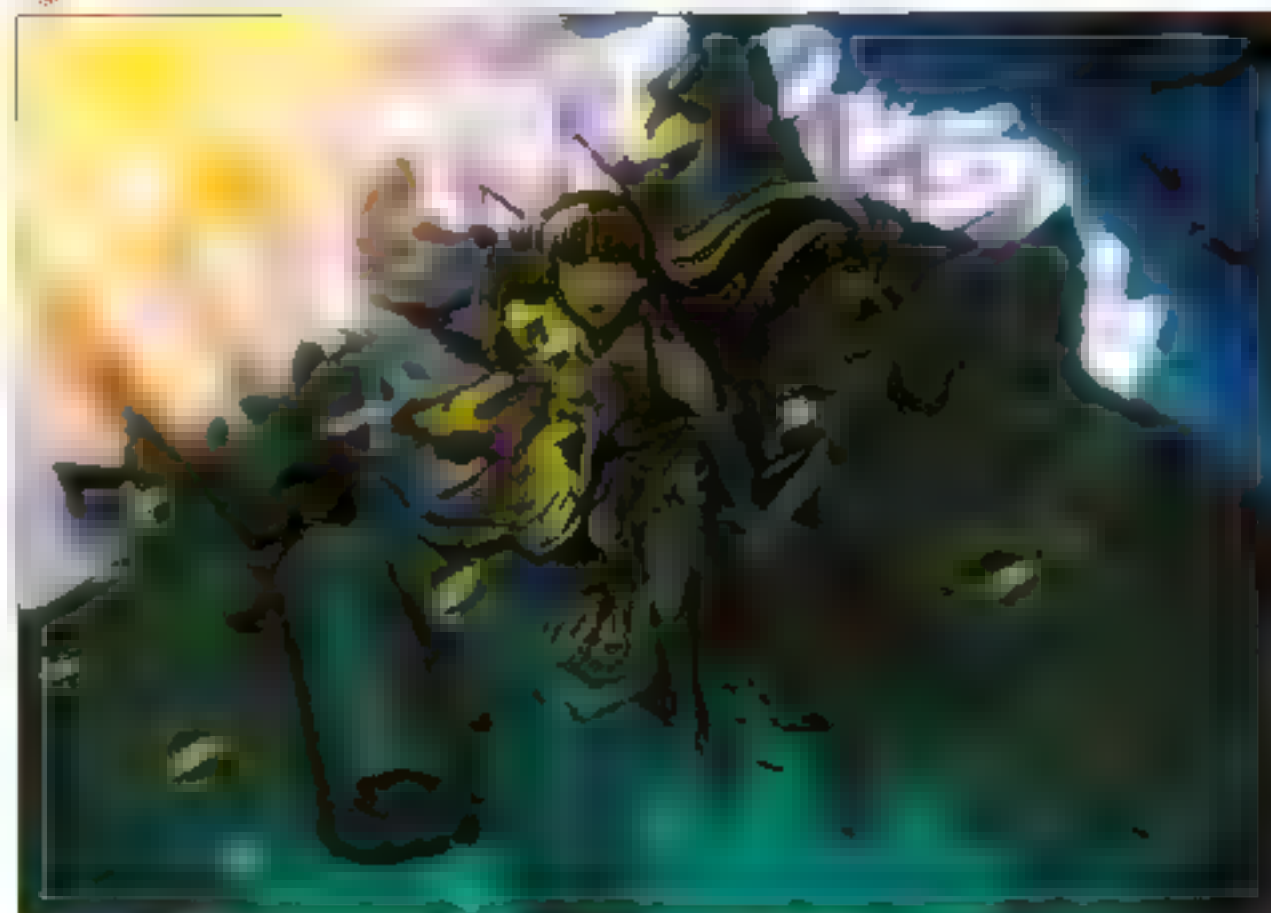


左手の中指には同じくプラチナとエメラルドとパールのリングをしている

ドレスの裾のスカートの下にパニエ



初期設定画



Julie

ユウリ



◆ 青年への想いが少女を強くする

ワイン造りが盛んなバラードールの農村。ハーモ村の村長の娘。ラハッチワイン商で働くレナードとは幼なじみであり、仕事仲間でもあった。シズナ姫の成人祭、その日もレナードとともに城へワインを運ぶだけだったはずが、運送中「ウィザード」の襲撃に遭遇してしまう。

最初は成り行きで、誘拐されたシズナ姫を救う席に同行していた。しかし、レナードの過酷な運命やシズナへの想いを知るうち、一緒にいるのが当たり前だったレナードが遠い存在に感じられ、離れたくないという感情が強くなっていた。そんなユウリの想いを知らず、レナードはシズナのために戦いつづけ、やがて邪悪な気に触れて倒れてしまう。仲間が窮地に陥るなか、王女でも契約者でもなく何もできない自分を嘆き、皆を助ける力を欲するユウリ。その想いに応えるように、長く眠りについていた最後のシンナイトが目覚める。自分もまたレナードたちと同じ、騎士の契約者であることを思い出したユウリは、シンナイト「月姫」と契約。自分がレナードを……仲間たちを守ってみせるという強い信念のもと、最終決戦まで戦い抜いた。

◆ 「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

『古の騒動』では気が強そうな表情をしているんですが、これはそういうオーダーがあったからです。イヤな感じではなく、意志の強そうな感じですね。初期設定画では、もう少し髪が長かったんですが、気の強さを出すために短くなっていった、ちょっと刈りあらずじゃないかと言われたこともありまして（笑）。髪の色はピンクを考えていたんですが、全体的にシックな色合いにすると決まったときに紫色にしました。あとは、シズナに続いてデザインしたので、シズナのお姫様っぽいデザインや髪型との対比で、すっきりと見えるように心がけました。 <編集部>

『光と闇の覚醒』では、ユウリもストーリー上で成長するという設定でしたし、真らない恋というような悲しいエピソードもありました。そのあたりが、かわいそうだなあと思ったので、やわらかい表情に変えています。 <編集部>

「古の鼓動」

 細部設定1

 初期設定画



 經部設定2



Eldore

エルドア



◆→ 青年たちを導く謎多き老剣士

みずほらしい格好で、バランドール国内を徘徊していた謎の男、人間を相手とした術兵を謎の力で操ったり、レナートをソロン口と見つめるなど 怪しい行動をとっていたところか“ウィザード”による襲撃の際 さっそうとト城に現れると 達人並みの剣技でウィザードの兵を退けたうえ、宝物庫に封じられたシンナイトについての知識を披露した。襲撃のあと、その剣技と知識を買われ、レナードとともにシズナ姫を救出する旅に出る

優れた才をもちながら なぜ出身や過去が不明なのか その答えは彼の正体にあった エルドアの正体はドクマ戦争時代のアスヴァーン軍師エルダス・アーディンであり 禁呪により1万年の時を超えて現代にやってきた“占人(いにしえびと)”だったのだ 彼は故国の女+ミューレアスを守れなかったことを悔やんでおり その生まれ変わりであるシズナを守ろうとしていた そんな彼の目的は かつては敵軍の兵器だったシンナイトと その契約者の手によって見事に達成される 彼にとって、どこまでか計算のうちだったのか、それは、誰も知ることはないだろう

◆ 「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

エルドアは初期設定画から大きく変化したキャラクターですね。初期設定だともっと年老いた老人でしたし、布にくるまれた大きな剣を背負っていました。これは実は「起動剣」といって、白騎士がまだロボットという設定だったころに 白騎士を動かすためのキーになっていたんです。それと、髪型の設定で参考として髪のないバージョンを描いて日野に見せたところ、気に入ってしまったらしく、エルドアをスキンヘッドにしようかという話になりかけたんですよ。これまますいと、いったん日を置いて話をしにいった、なんとかスキンヘッド化はまめがれました(笑)。 <園部>

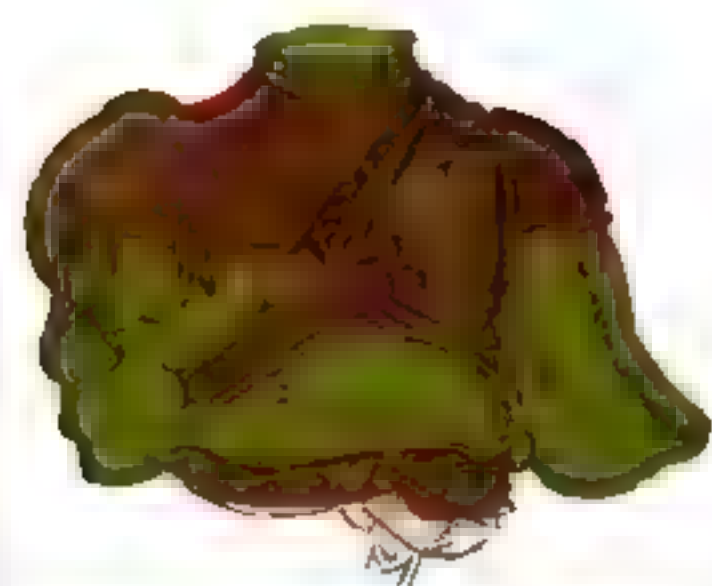
エルドアの剣は 本作で最初にデザインされた武器なんです。1つ目ということで中世風のオーソドックスな剣になってますね。ただ 細部の模様などはこの時点から描いていて ほかの装備でもこういったディテールの描き込みを大切にしました。 <桑井>

ローブをまとって魔法も使えますが、杖ではなく剣を装備しています。これは 魔法使いではなく軍師という設定から来ているものですね。 <増尾>

✦ 「古の鼓動」



✦ 細部設定1



ディテール設定

✦ 初期設定画



✦ 細部設定2



Kara

カーラ



◆ 愛と裏切りに揺れる悲劇の女性

砂漠の町アルバナにて、踊り子を装ってレナードたちを暗殺しようとした“ウィザード”の刺客。その後、妹を人質にとられていたという事情を明かして同行するようになるが、それすらもレナードたちを油断させるための虚言でしかなかった。カーラの真の正体は、ウィザードの将軍にしてナイト“黒騎士”の契約者である、ドレギアスだったのだ。

カーラはともに育ったグラールを兄と慕い、兄のためと信じて、どんな汚れた仕事も引き受けてきた。しかし、シズナを救おうとするレナードの純粋な思いや、自分の正体を知りながら目覚めようとするシーザーの気持ちに触れることで、少しずつ心に迷いが生じる。やがて、ドグマホールでの決戦で、傷を負ったグラールを逃がすため、レナードたちの前に立ちふさがるカーラ。説得に心動かされ道を開けようとするも、ウィザードの将軍シャブールの手で強引に変身させられ、黒騎魔神となってレナードらを襲う。戦いの余波を受け、崩れゆくドグマ神殿、重傷の自分を必死に助けようとするシーザーを助め、カーラは最期を受け入れようとしていた……

◆ 「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

彼女は最初からドレギアスの正体であるという設定がありましたが、メインのパーティメンバーではなく、サブキャラクター的な立ち位置でした。ですが、シナリオの構想が進むうち、日野のほうから主人公格のキャラクターとして一人立ちさせたいと話があって、再デザインしたのが今のイラストになります。その際、髪はいろいろなバージョンを見てみたいと言われて、髪色の違うものやアップにした髪型など多数提出したなかで、イチオシだった今の髪に決まりました。ちなみに「光と闇の覚醒」のイラストはもともと描いていたのですが、おそらくこの場が初公開だと思います。スカーダイン風の刀やフォーリアを思わせる桜の花びらなどが描かれているので、もし当時公開していたらネタバレ満載の一枚になってましたね(笑)。<巻尾>

細部設定1

グローブ詳細

高級革製の薄手のグローブです。



平

側面

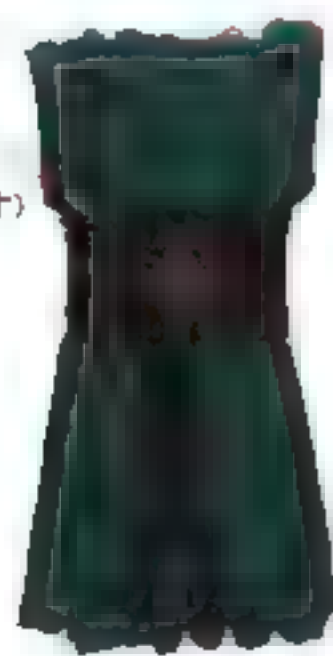
甲

鍬型の留め金
(3箇所とも同

じ金具です)



腰アクセサリ詳細
フリンジが付いています。



腰ベルト詳細

皮製で文様が浮き出しています。

アザミ文様B



チョーカー(首輪)詳細



鍬型のレリーフ



後

アザミ文様B



アザミ文様A



洋服に一律、文様のステッチが入っています。



ベルト詳細

ベルトは光沢のある革製で、バックルは鍬型です。

細部設定2



アザミ文様ステッチA詳細
左右腰と背中の3箇所に入刺ちが
入ります。



ブーツ金具詳細
鍬型でおお2箇所ずつ配置しています



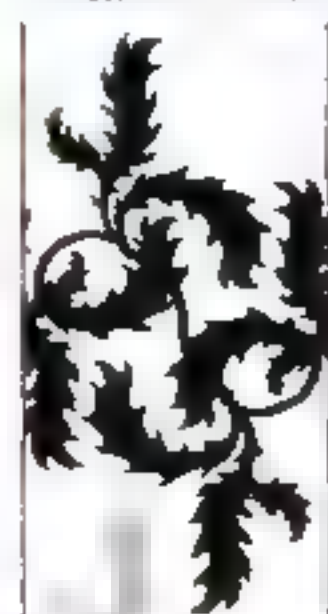
右側内面



コルセットとブーツは、高級革製で、きらめく光沢があります。

アザミ文様B詳細

背中から脚にかけてステッチが入っています。



初期設定画(表集)



Caesar

シーザー



◆強く優しき心を秘めた放蕩息子

自由都市グリードをおさめる資産家ドリスドール伯爵の一人息子。その願望は自由に生きたいシーザーにとっては重い足枷でしかなく、父に反発して放蕩していた。だが、父が病に倒れたころ、彼に大きな転機が訪れる。グリードを訪れたレナードたちと同行するなかで、シーザーは龍族の守護者マスタードラゴンの死に立ちあい、突然にシンナイト“竜騎士”を託されたのだ。

父が最期に遺した自分の出生とシンナイトの秘密を追ううち、シーザーは多くの真実を知る。シンカ村で育った自分たち契約者のこと、兄でもあったクラゼルの野望、そして愛する女性カーラの苦悩……。すべての運命を受け入れたシーザーは、グリードの領主として、竜騎士の契約者として、責任をまっとうしようとする。

1年後、グリードで起きた問題を解決したシーザーは、ふたたびレナードたちと合流。グラゼル率いる新生インシュレニア帝国との決着をつけるべく奮戦する。戦いが終わり、グリードに凱旋した領主のかたわらには、奇跡的に再会を果たした愛する女性の姿があった。

◆「光と闇の覚悟」

Creator's Comment

コンセプトとしては、オシャレに気を使っているやんちゃ青年という感じでしょうか。グリードという近代的な文明が発達した街のおぼちゃんなので、着ている服も今風のストリートファッションっぽい要素を取り入れています。あと肌を露出させておくと、女子が喜ぶかなと思って(笑)。本作で珍しい感じのドレッドヘアは、別に設定があったわけではなく、個性を出したいということで描きました。ドレッドってやんちゃな感じもするじゃないですか。服の色が赤いのは、彼が竜騎士の契約者になることを暗示して……まあ、そこまで大きなものではないんですが、色は関連づけて決めています。

<黒井>



細部設定1



細部設定2



細部設定3



Scardigne

スカーダイン

◆ フォーリアに仕える仮面の騎士

新参ながら、フォーリア公国のローレウス卿に仕え、大公継承者ミウの護衛を務める将軍。全身を覆う鎧と仮面を身にまとい、その素顔を決してさらさない。公国の反対勢力によるクーデターの際、ミウを連れて都から落ちのびたスカーダインは、バラントールの使者であるレナトたちと出会う。彼らと共闘して公国の平和を取り戻すと、以降もミウに付き従いレナードやシズナらに協力した。

そんな彼の正体は思わぬ形で明らかになる。“回廊の昔”の力で過去のバラントールを訪れたスカーダインは、ウィザードの仮面の将軍ドレギアスと対峙する。ドレギアスの一撃でスカーダインの仮面を弾いたとき、あらわになったのは死んだはずのカーラの顔だったのだ。

ドグマホールの戦いで重傷を負ったカーラは、フォーリアの守り神ユグラの導きにより、命をとりとめていた。これまではグラールゼルらに生存を恐れぬようスカーダインとして姿を隠していたが、仲間と再会し、決意をあらわにした今、その必要はない。兄グラールゼルを倒し、兄に道を譲らせたレダムを倒すため、スカーダインは仮面を捨て、カーラとして最後の戦いに挑む…

◆ 「光と闇の覚醒」

Creator's Comment

フォーリアのイメージが和風やアールヌーヴォー的な装飾だったので、スカーダインのデザインにもそのあたりが活かされています。また、彼が仕える執政官のシンボルである青いグロフォン。さらに摩訶不思議な「ユグラの力」で復活した異質な存在というイメージ。これらを組み合わせて、特殊なボディースーツ風のデザインが完成しました。仲間が敵か、男か女か、何者なのか想像もつかないようにする、というのも重要な点でしたね。ちなみにP.025にある仮面をとったスカーダインのイラストは、設定画ではなくラフガキです(笑)。こういうシーンがあればいいな、という願いを込めて描きました。

<増尾>





細部設定3

マントは厚みがあり、立体的なシルエット(重ね)をしています。



細部設定4



初期設定画





❖ 初期設定画(別設定バージョン)



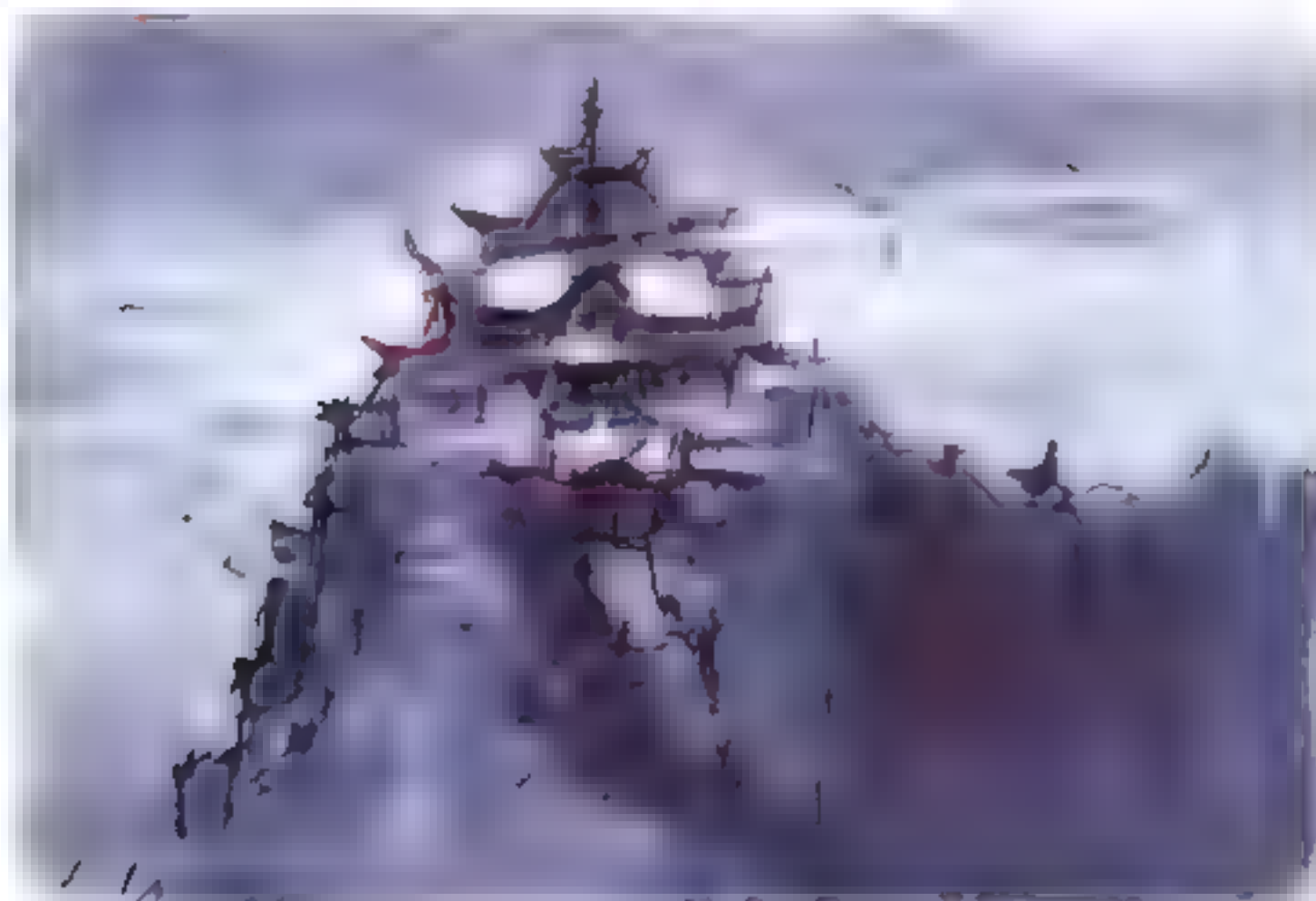
❖ シンナイト・武神(本編未登場)



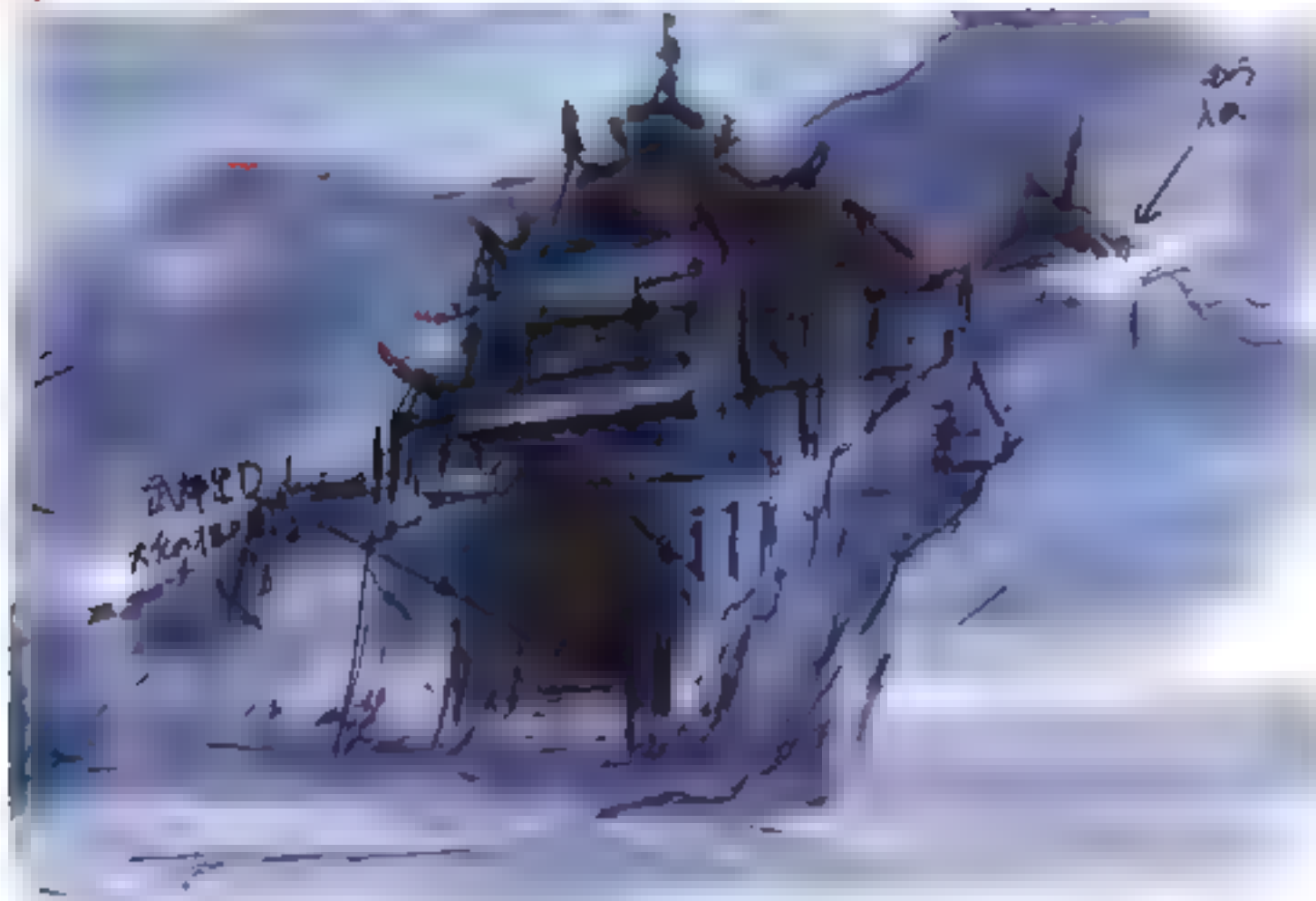
❖ 大神官カシュエス(本編未登場)



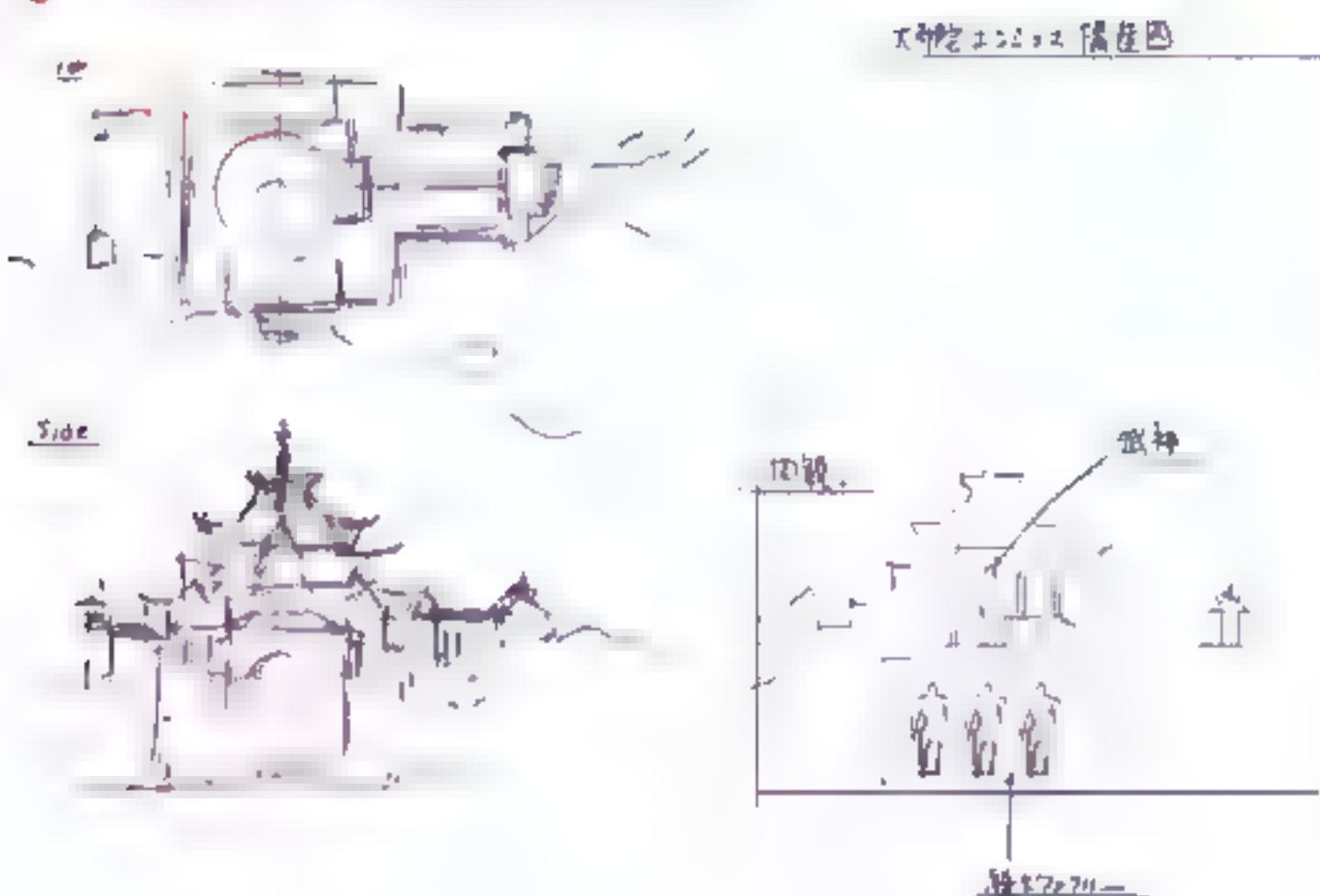
大寺院エンシエス外観1 (本編未登場)



大寺院エンシエス外観2 (本編未登場)



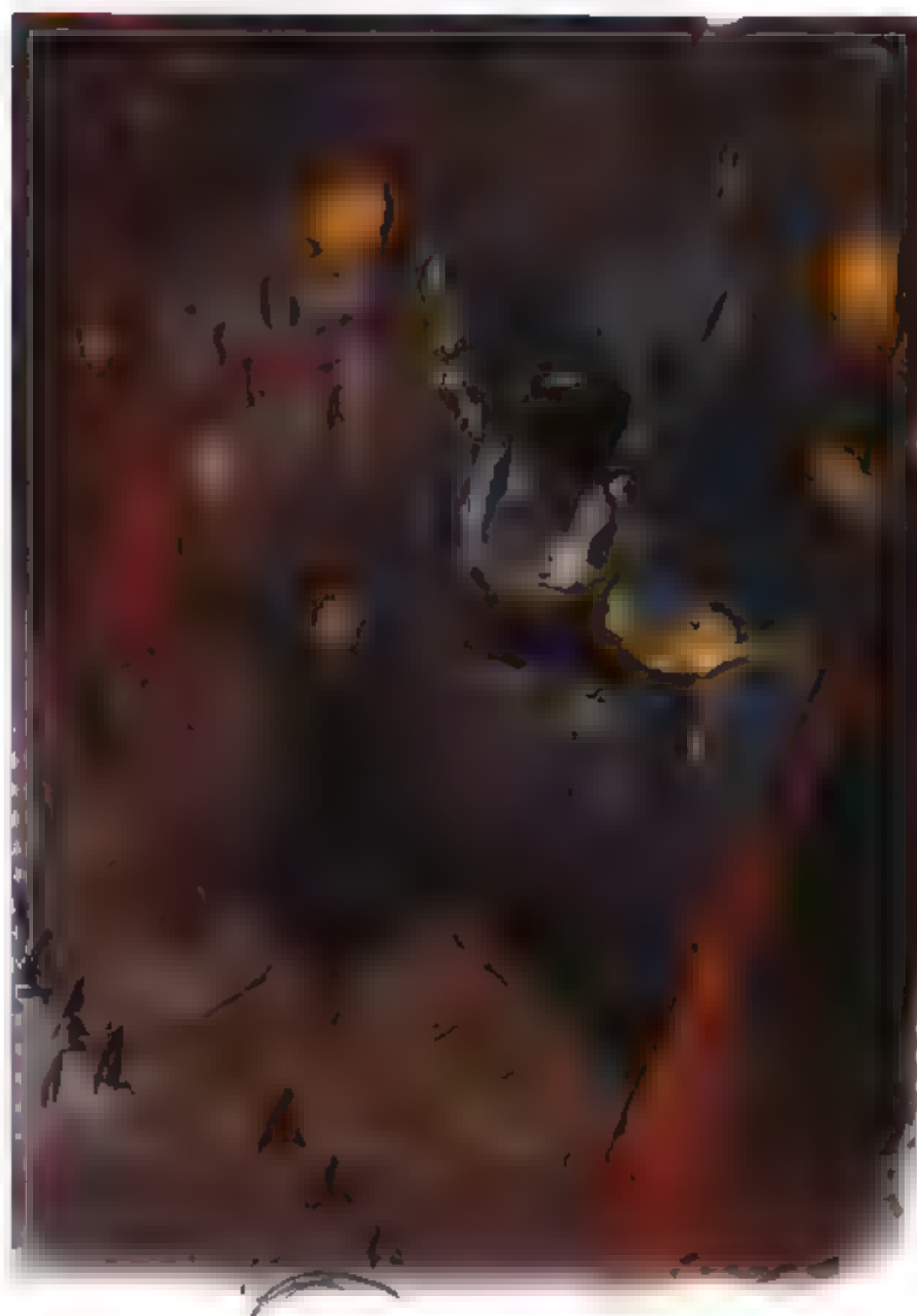
大寺院エンシエス構造図 (本編未登場)



エンシエスに納められた武神1 (本編未登場)



エンシエスに納められた武神2 (本編未登場)



Creator's Comment

「古の鼓動」の開発時、スカーダインは別の人物として設定されていました。孤島の牢獄に閉じこめられたイシュレニアの裏切り者で、シンナイト「武神」の契約者でもありました。デザインはほぼできていたんですが、ストーリーの変更でお蔵入りに……(泣)。 <増尾>
大寺院エンシエスはアスヴァーンの末裔が隠れ住む場所という設定で、大陸の北西部に存在していました。地域的にフォーリアに近いので、和のテイストが取り入れられています。ここには、騎士ファクトリーという設備があり、大神官カシエスという指導者のもとで騎士製造が行われていました。武神もそうして製造された1体だったんです。騎士ファクトリーの設定は、のちのアークナイトの設定に影響しています。 <栗井>



大公となる運命を背負う少女

フォーリア公国大公ダラムの孫娘であり、唯一残された後継者。大公が“ウィザード”のバランドール襲撃に巻き込まれて亡くなると、フォーリア国内はミウを巡って大きく2つに分かれた。すなわち、孫娘のミウを次期人公に据えんとするローレウス卿と、ミウを排斥して自ら人公にならんとするナナゼル卿の対立だ。1年近く拮抗していた対立は、新生インシュニア帝国とバランドール王国の介入で崩れる。結果としてバランドールの使者であるレナードたちの手で、クーデターを起こしたナナゼル卿が倒され、内乱は収束したのだった。

フォーリアの守護者、精霊王ユグラから与えられた“国祖の青”。その時をさかのぼる力で、ミウは生前のダラム大公に出会い、フォーリアを率いていく覚悟を決める。そして、現代に戻ったミウは新大公として内乱後の国内をまとめあげ、全世界の敵となった新生インシュニア帝国との戦いを決断。その毅然とした行動は国民の心を打ち、年端もいかぬ少女が人公となることに疑念や不安を抱くものはなくなった。

「光と闇の覚醒」



Creator's Comment

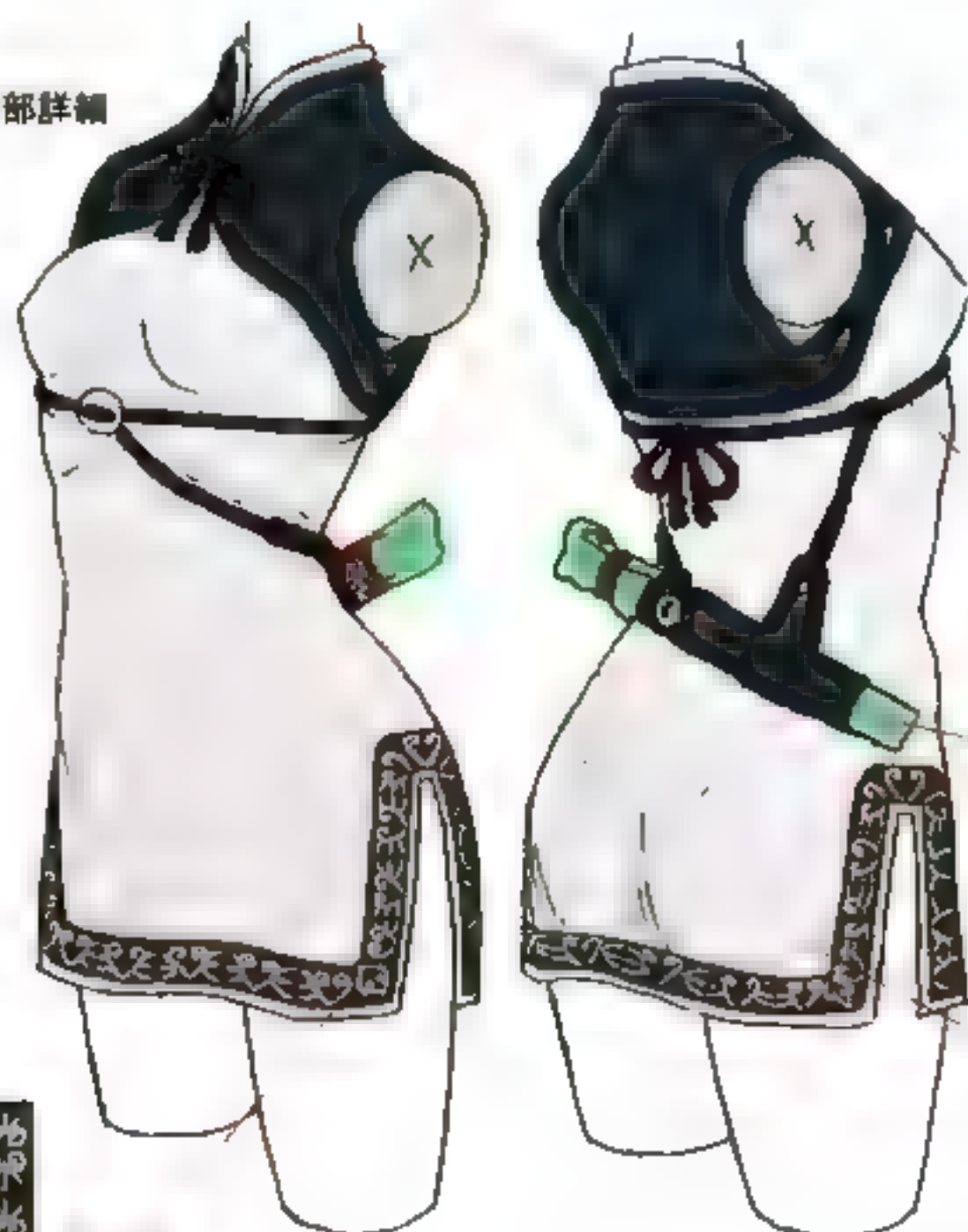
実はミウも「古の鼓動」のときから設定は存在していて、そのときに鶴部が描いたのがP031の初期設定画なんです。このころはまだフォーリアのイメージが漠然としていて、とりあえず髪は緑で角があってというレベルだったんですね。そのあと、ミウはいったんストーリー上から削除されてしまったんですが、「光と闇の覚醒」で復活させることに決まりました。それで、フォーリアの和風のイメージを反映させるために、イチからデザインしなおったのが現在のイラストです。また、ミウには当初、聖獣使いとか森の狩人といった設定もあって、服装や髪型はそうした設定の影響も受けています。ただ弓を装備しているのは、個人的に弓を装備させたいという願望を表現したら、そのまま通った形ですね。

<増尾>



上から羽織を着ています。
※衣装全般のディテールは和着物を
参考にしてつめてください。

胴部詳細

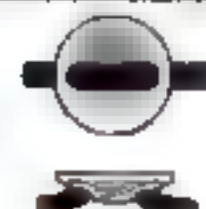


文様詳細

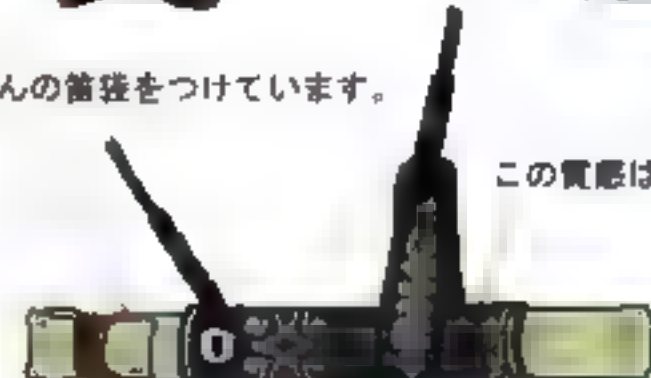
手甲・脚絆は、キメの細かい革せいです。 手部詳細



素焼きの陶器ボタン



腰にちりめんの笛巻をつけています。



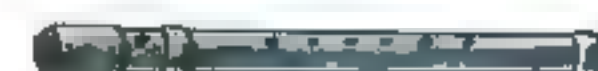
この質感は、羽織と同じ

金糸刺繍

ちりめんの紋

ちりめん生地

上質のシルク地で体のライン
がはっきり出て、独特の光沢
があります。
(模様はありません)



※基本的に作成しませんが、純銀製の
笛が入っています。

イロ・キメ・質感 参考になる キーがな ります



細部設定3

ミウの衣装は、和服と西洋服を合わせたデザインです。
質感等は、着物やアオザイ等を参考にしてください

全体的な印象は、トキを重視
アオザイ

手袖詳細を参照

胴部重ね着説明



綿麻

アンダーシャツ（袖）は、薄手の
綿麻です。

・胸口は狭く、下しきりとゆとり
を持ち、エレメントです

足部詳細を参照

ボタン詳細



長い布をボタンで留めています。

マント右側面



例は胴部詳細を参照

背面

背面（マント）

細部設定4

足部

・足部
・足部

脚部詳細



袴の質感は、羽織と同じです

・足部
・足部

袴は、スカートではなく
キュロット（ズボン）に
なっています。



右足部詳細

足部は、足部として装飾されています。モデル：デウスチャー



金糸

足履ソックスの上に、装飾の
脚絆を巻いています。



膝裏りの下駄の質感



金糸

足履ソックスは、シルク地
です。（上巻と同じ質感）

❖ 初期設定画



❖ 初期設定画(別衣装バージョン)



❖ 初期設定画(細部設定1)



❖ 初期設定画(細部設定2)



Cyrus

サイラス

◆ 誰よりも国王を慕う騎士団長

バラントール王国に忠節を尽くす騎士団長。幼いころ、子妃フローレインが落とした身飾りを城に届けたことがきっかけとなり、ヴェルトス国王に引き取られ、実の子のように育てられた。だが、彼が守るべき国王の命は、突如として“ウィザート”の魔の手によって奪われてしまう。さらわれた十女シズナの捜索を誰とも知れぬ青年に任せ、迫る敵への対策も講じない宰相サルベインに反発し、サイラスは少数の精鋭とともに独自行動をとる。しかし、飛行艇をもつウィザートの足取りはすぐにつかめなくなり、あてもなく放浪する日々が続いた。

青年レナードらの活躍でシズナが救出されたあとも、サイラスは自分の無力を呪い、城に戻れずにいた。そんな彼に、奇跡を果たす機会が訪れる。時をさかのぼる“同胞の書”の力で過去のバラントールへ戻ったサイラスは、国王を殺害した怨敵ドレギアスを撃退、息を引き取ろうとする国王に駆け寄り、“父上”と呼びかけた。そんなサイラスに、国王は最期の言葉を遺す。「息子よ、シズナとともに、国を頼む」……と。

敬愛する父の言葉に従い、サイラスはバラントール王国の座につく。そして、シズナとともに軍を率い、イシュレニア帝国との最終決戦に臨むのだった。

◆ 光と闇の覚醒



Creator's Comment

初期設定画では鎧やマントの色をハデめにデザインしていて、金の装飾が入った青い鎧というパターンも考えていました。その後、シックに重厚感を出そうとなったときに、現在の色味に変わりました。顔のイメージは「ハリウッド俳優のような顔で」という明確な指示があったもので、とある俳優さんをイメージして描いています(笑)。鎧をしっかりとデザインしたのはサイラスのイラストが最初になるので、本作における鎧デザインの指針となったキャラクターでもありますね。

＜園部＞

「光と闇の覚醒」ではサイラスは国を飛び出して放浪していたので、当初は鎧を脱いで髪をバサリ切った革命軍のようなスタイルに変えてみては、という話も出ました。とはいえストーリー上は国に戻りますので、最終的には大きく変えずにいきました。

＜増尾＞

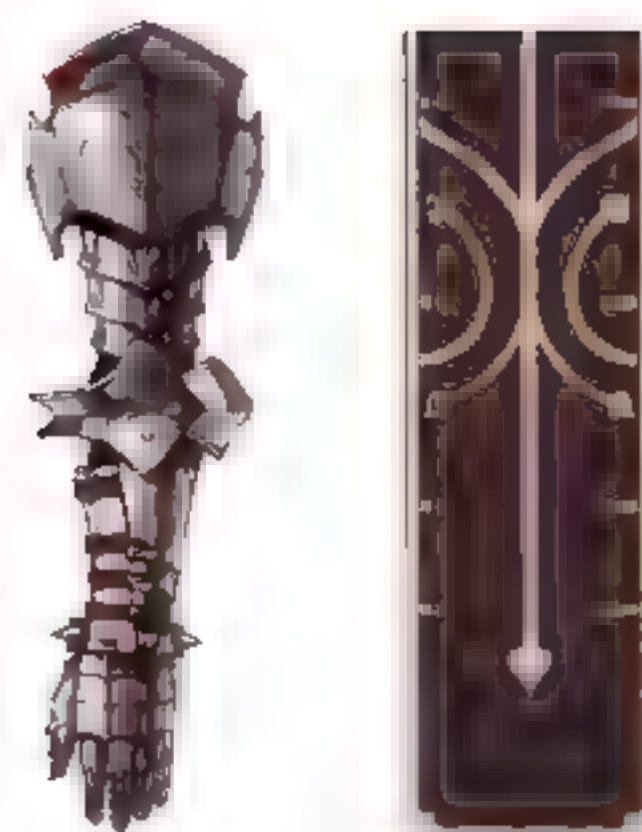
サイラスの剣は騎士団長ということもあって、エルドアのものより高級感を出しています。PS3ともなると質感の設定も重要で、ただの「白い柄」ではなく「象牙で作られた白い柄」という指定が必要になりましたね。

＜桑井＞

古の鼓動



細部設定1



細部設定2

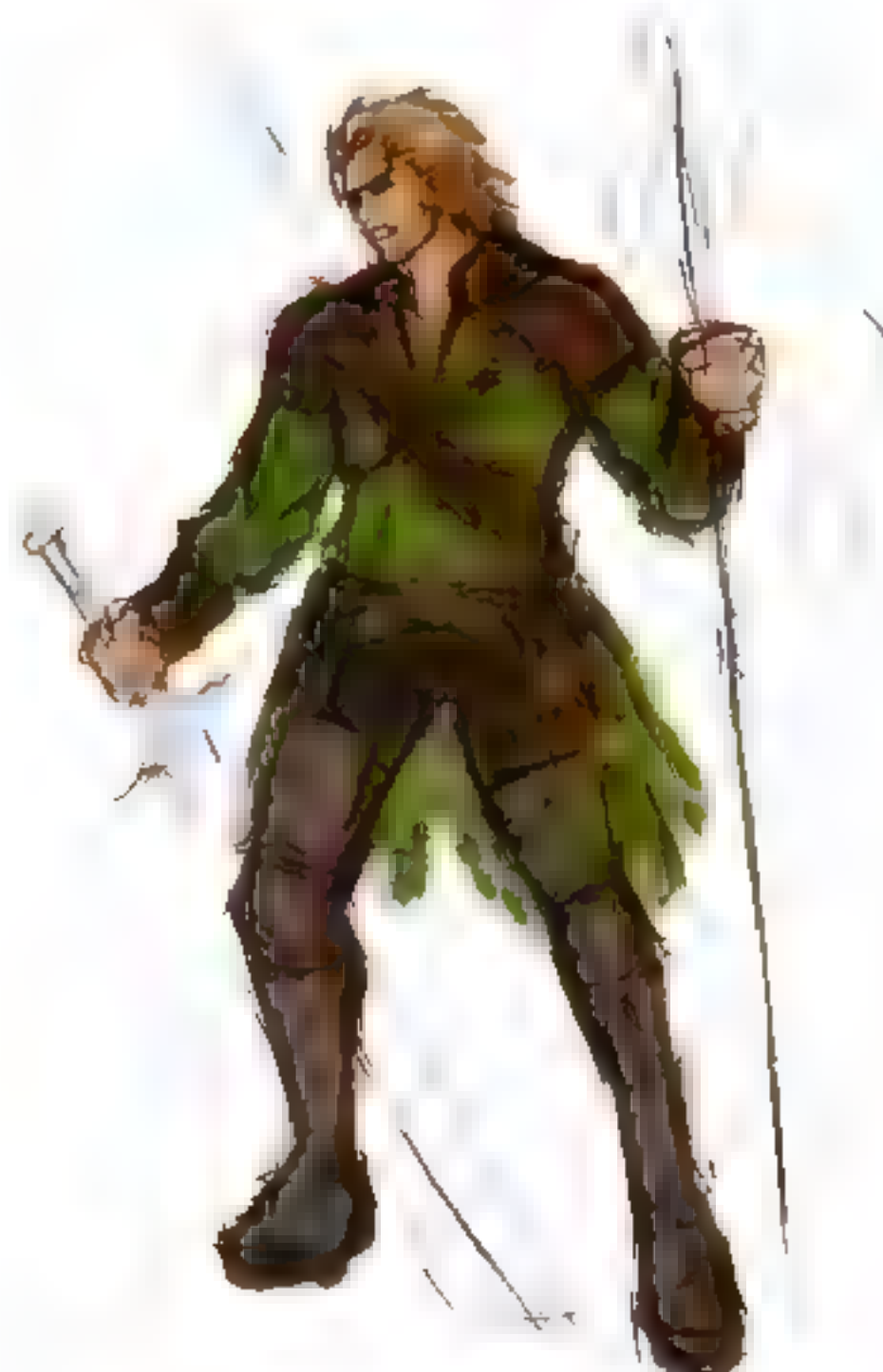


初期設定画

表情集



「光と闇の覚醒」別衣装案





秘密を知るミディアスの息子

シンカ村の村長だったミディアスの息子。シーザーやシンナイトの秘密を知るというミディアスを訪ねたレナードたちは、その息子であるセティと出会う。セティはドグマホールから見つかった5人の子供について話し、それこそがシーザーやレナードらシンナイトの契約者であり、さらにはウィザードの首領グラーゼルも、そのうちの1人なのだと明かした。だが、セティの言動に違和感を感じたシーザーは、エルドアと協力して彼の正体を暴く。じつはセティは、グラーゼルのもう1つの姿だったのだ。彼はレナードたちにエルドアへの不信感を植えつけ、油断したところで騎士のアークを襲撃するつもりだったが、その策は失敗に終わった。

ただ、セティがかつてレナードやシーザー、カーラとともにシンカ村で暮らしており、兄として慕われていたことは紛うことなき事実。彼がシンナイトの力に魅入られ、グラーゼルという冷酷な人格をもち、ミディアスを亡きものとし、そしてウィザードの首領となった経緯……それらはすべてレダム司祭の計画によるものだった。グラーゼルとして仕立て上げられたセティに、もはや自分の意思はない。彼こそが、連年の悲劇の、最大の被害者だったのかもしれない。

「古の鼓動」



Creator's Comment

グラーゼルのもう1つの人格、というよりこちらが本来の人格ですね。魔力的なものが介在して人格が変わっているという設定なので、顔の輪郭や表情はグラーゼルに似せていますが、髪の色や長さはまるっきり変えています。服装にしても、パッと見てグラーゼルと判別しないよう、方向性を変えて、旅人風の少し汚れた服にしました。「グラーゼルに似すぎている」、「グラーゼルと似てなさすぎる」と何回かリメイクを受けて、ほどよい違和感になるまでは苦労した記憶があります。

＜巻尾＞

細部設定1

ジャケット刺繍詳細



ジャケット・ベストの刺繍は
銀糸で刺繍されています。

ベスト刺繍詳細



ペンダントトップ詳細



純銀製です。

バックル詳細



厚手の布地で、服の布とは異なります。
(中に綿が入った感じ)



肩・膝部分のステッチ詳細

細部設定2

マフラーは 綿がありません。
(左右対称)

内側の服を折り返しています。



背面(左右対称) 背面(内側)

靴(足部)詳細

靴刺繍詳細



刺繍は、銀糸です。

厚手の靴下です。
(登山用参考)



靴は、上部に行くほど紐がゆるくなっています。
(少しだらしない感じ)

表情集



Grazel

グラールゼル



光と闇の覚醒

帝国復活を目論むウィザード首領

武装組織“ウィザード”を率いる冷酷な首領。その目的は、大陸各地に封じられた5体の騎士——古代兵器シンナイトをすべて手中に収めること。軍勢を帯えたグラールセルはハラントール王国を襲撃し、シンナイトの封印を解く力をもつスズナ姫を誘拐する。しかし、シンナイト“白騎士”と契約したレナードらの追撃に遭い、すべてを計画とおりに進めることは叶わなかった。

それでも、皇帝マトラスのシンナイト“太陽王”との契約を果たしていたグラールセルは、これこそ自分がマトラスの生まれ変わりである証拠だとして、新生インデュニア帝国を建国し、全世界に宣戦を布告する。だが、決戦の場に5体のシンナイトが集まったとき、グラールセルは真実を知る。シンナイトの共鳴もたらしたのは、白騎士の深層に隠れ潜んでいた真の皇帝マトラスの覚醒だったのだ。自分がマトラスの生まれ変わりではないと知ったグラールセルは、怒りにまかせてマトラスに挑み、その力の前に倒れる。すべては参謀だと信じていたレダム司祭の思惑どおり、グラールセルは操り人形にすぎなかったのだ。

Creator's Comment

ボス然としたキャラクタ、ということで、頭身を高めにしてあって、美形で銀髪のライバルというお約束的なデザインになっています。灰カールの金髪と対比しての銀髪という理由もありますね。ちなみに最初は「古の鼓動」のときも鎧を着せていたんですが、さすがに典型的な悪役すぎたので、今のようないくぶん落着きました。〈蘭郎〉「光と闇の覚醒」で鎧を復活させたのは、スズナに鎧を着せたので対抗させたい、威圧感を出したいという理由ですね。鎧はウィザードらしい黒であるとかトゲトゲの造形にしています。太陽王の契約者ということで金の鎧も想定しましたが、さすがにケバケバしかったので、装飾やマントに金のラインを入れるくらいに止めています。〈矢頭〉



❖ 「古の鼓動」



❖ 細部設定1



by Captain + かんざし シンヤン V

❖ 表情集



❖ 細部設定2



Belcitane

ベルシタン

「古の鼓動」

ウィザードの狡猾なる軍師

武装組織“ウィザード”に長く仕える幹部であり、その風貌や飄々とした態度から“道化軍師”という異名をもつ男。作戦の立案だけでなく、実働部隊を率いることも多く、ハランドール襲撃の際は、自ら人道芸術の団長に変装して王城に潜入した。以降もドレギアス（カーラ）をレナード一行に忍び込ませたり、カーラの偽の妹を用意して作戦の犠牲にしたり、弱ったマスタードラゴンを民にかけて死に追いやったりと、次々に卑劣な作戦をしかける。だが、その企みはことごとく失敗し、それどころかレナードたちにあらたな力を与える結果となっていた。

自ら戦うことは好まないが、応は魔術師としての力も持っている。バンカーロード採掘場では、竜騎士のアーケを奪うため、ドラゴンをも越えるという暴虐の魔神・サルガタナスへと変貌したか、竜騎士に変身したシーザーとの一騎打ちに敗れた。その後、これまでの度重なる失敗を咎められ、グラーゼルの処断されてしまう。

Creator's Comment

個人的にはアルギよりもディフォルメされたイラストが得意ということもあって、ベルシタンはかなり自分の趣味を押し出したキャラクターですね。設定上、悪の参謀というものはありましたが、遊びを入れやすいキャラクターでもあったので、ものすごく特徴的な髪型やヒゲ、妙に小さい胴身など、やれるだけやってやろうという気持ちで描きました。サルベインやグラーゼルのような内面に押し込んだ悪と対比して、見るからに悪いとわかるヤツにするというコンセプトもありましたね。 <蘭蔵>

■ 細部設定



■ 団長服細部設定



■ 表情集



Chapter 1 — キャラクター・インサイト

■ 大道芸団団長服



Dragias

ドレギアス



黒き鎧に身を包むウィザード将軍

武装組織“ウィザード”に所属し、首領グラールから絶大な信頼を得ている黒衣の将軍。人前ではつねに仮面をかぶっており、素顔を知るものは少ない。ウィザードによるバランドール襲撃の際には、城に侵入し、国トヴァルトスを殺害。さらにシンナイト“黒騎士”の契約者として、ことあるごとにレナードたちの行く手を阻む。

その正体はグラールを兄と慕うカーラであり、物事の真偽を見極める“ドラゴンの眼”をもつノーザーには見抜かれていた。たか、ドレギアスの正体はカーラの人とはかきらない“回廊の書”の力で訪れた過去のバランドールにて、サイラスの襲撃でドレギアスの仮面を切り落とし、その正体を暴く。国トを殺めたドレギアスは、バランドールの宰相サルベイン——レダム司祭の変装だったのだ。

結局、カーラが抱いていた国トを殺害したという記憶は、あとからレダムに植えつけられたものに過ぎなかった。しかし、その記憶はカーラの心に深く突き刺さり、度々あともとりできないと意識させる原因となっていた。

「古の鼓動」

Creator's Comment

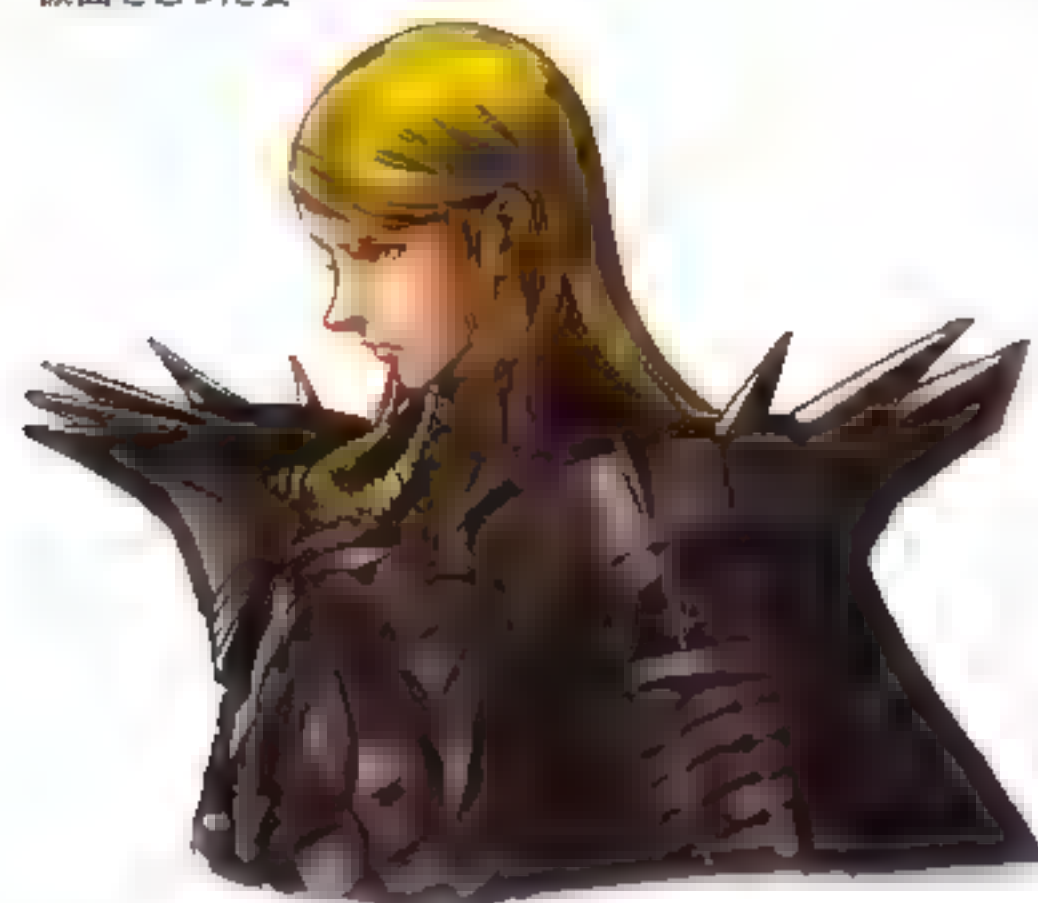
設定画を描く段階で、カーラが入っているということは決まっていたので、それをイメージして描いています。もしかしたらラスボスなんじゃないかと推測されてもいいくらいに印象を強くしました。イラストでは黒い鎧に金髪が映えるかなと思って、髪の毛を仮面から飛び出させていますが、ネタバレになってしまうということで、ゲーム中では髪の毛は見せないようになっています。ちなみに、ドレギアスは入力・デザインとは違って、鎧を着ていても女性らしいボディラインを残しています。イラストのポーズも女性を意識したものです。

<細部>

細部設定1



仮面をとった姿



仮面をとった姿 (初期設定版)



細部設定2



Shapur

シャプール

「光と闇の覚醒」

グラールゼルに心酔する腹心

武装組織“ウィザード”の特軍で、特異な形状の角をもつフォーリア人。戦闘と指揮の双方に優れた才をもっており、当初はベルシタンの配下だったが、ベルシタンが処断されたあとグラールゼルの側近として抜擢される。ドグマホールでの決戦では、ウィザードを裏切ろうとしたカーラに重傷を負わせたうえ、黒騎士のアーキを奪い去った。

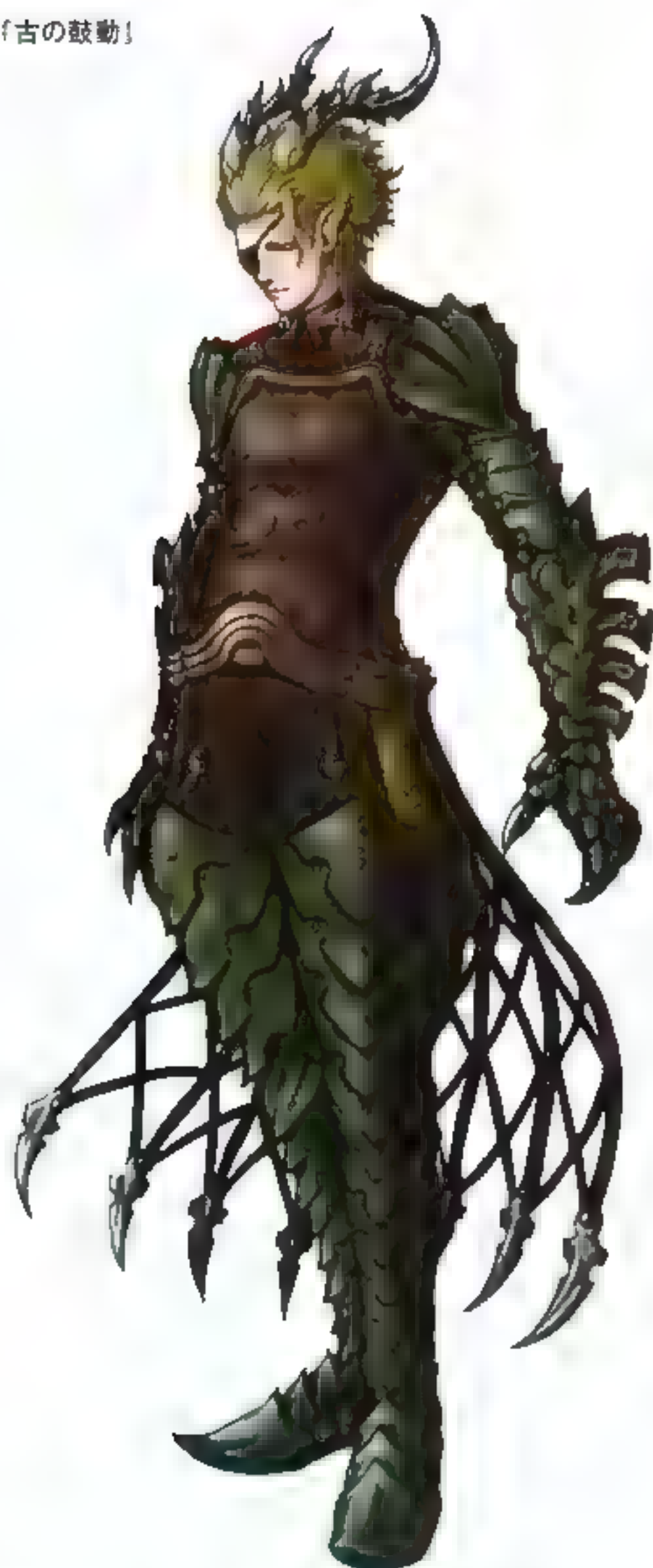
黒騎士という強大な力を手に入れたシャプールは、自らの力やグラールゼルの力を自信し、より好戦的な性格を見せるようになる。戦闘では黒騎士として最前線に立ち、新生イシュレニア帝国における戦いの象徴となっていた。しかし、移動要塞ガルマンタでの最終決戦において、復活したマドラスに黒騎士の力を吸収されたシャプールは、力を取り戻そうとして暴走。マドラスを包むエネルギー体に特攻し、あとかたもなく消えてしまう。

Creator's Comment

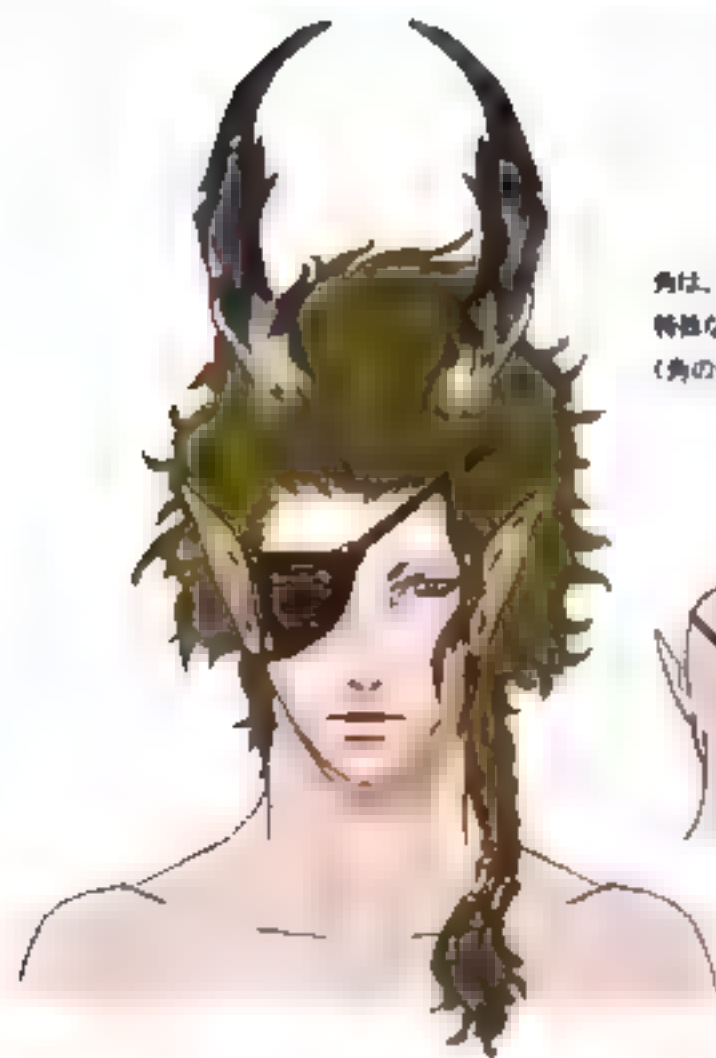
シャプールはもともと、“ベルシタンの部下1”ぐらいの扱いでデザインされたんですが、シナリオのほうで出番が多くなってきまして、どんどんと人格が形成されていったキャラクターです。当初、ウィザードがもう少し軍隊的なイメージだったころは、シャプールも制服を着たパターンなどがありましたね。現在のデザインは、闇の忍者とか特殊部隊を意識したものになっています。また、シャプールの角は一般的なフォーレスの角とは違って、やや忌み嫌われる形や色になっています。 <増尾>



「古の鼓動」



表情集



角は、通常のフォースとは異なり
特殊な形状をしています。(両側)
(角の付き位置は、同じです)



瞳の虹彩部分の色は、青と緑
色に調和です。
(虹彩がつかぬにいい感じですが)
目の下に黒い「マドワ」があります

細部設定

ベルト留金詳細



紋章(脚)詳細



胸レザーガード文様詳細



背面(内)



側面



ガントレット(手)詳細
装甲部分は全て魔法金属？殻です。



金属装飾詳細

✦ 光と闇の覚醒

✦ グラーセルを率上げる悪の権化

グラーセルに皇帝マトラスの生まれ変わりだと吹き込みウィザードの首領として率上げた張本人。彼の正体はバランドール王国の宰相サルベインであり、ドグマ戦争時代のイシュレニア人 クライブ・レダムである。皇帝マトラスの忠実な臣下だったレダムは「1万年後にマトラスが復活する」という予言になり、禁呪によって1万年の時を超え、マトラス復活を目論んでいた。レダムは現代における地位を得るべく、古代の知識を政治的に利用し、文官サルベインとしてバランドール王国に入り込む。そして古代遺跡の探索を進め、マトラス復活のカギを握るシンナイト「白騎士」と5人の子供を見つけ出したのだ。

レナードやセティたち5人の子供は、もともとレダムが1万年前に用意した「契約者」だった。シンナイトと同調して力を最大限に引き出せるよう、赤子のうちに調整を施され、必要とされるときまで眠っていたのだ。子供たちが引き離されたのは想定外だったか。セティの存在を突きとめたレダムは、彼にグラーセルという人格を植えつけ自分の手駒とした。その後はウィザードの増強、シズナの誘拐とシンナイトの封印解除、イシュレニア帝国の新生と、思いどおりに計画を進めていく。

最終決戦では、5体のシンナイトを1か所に集めることに成功し、皇帝マトラスの復活を成し遂げた。戦いで傷ついたレダムは、マトラスから褒美として「死」を与えられ、満足げに笑みを浮かべながら消滅する。

Creator's Comment

1万年前の司祭であり、真の悪役という設定があるのであえてサルベインとは思いきり変えたデザインにしています。個人的にサディスティックな教祖様というイメージがあったので、ウィザードらしい黒だけでなく、紫や赤といった印象のキツくなる色も入れました。特徴的な形のマントは、ゆくゆくはプレイヤー側の装備になったらいいなあという期待も込めてデザインしています。 <矢頭>

サルベインのほうは立場上バランドールの宰相ということで、デザイン自体はバランドール風の服装を意識しつつ落ち着いた感じになっています。ただ、感情集のほうでは政治を考えていそうなマジメそうな顔と、何か企んでいるような顔を用意していて、どちらの顔も表現できるようなキャラクターをめざしました。 <岡部>



細部設定1

背面設定



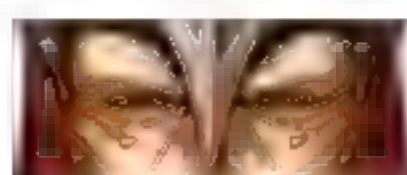
細部設定2



頭部詳細



インナー 布製



目元にアイラインを引いてください
(目つきがきつくなる程度)

初期設定画



❖ 「古の鼓動」(サルベイン時)



❖ フードの男（ノローレイン殺害時など）



 サルベイン細部設定



 サルペイン表情集



Madoras

皇帝マドラス

◆◆・現世に復活したイシュレニア皇帝

1万年前に栄華を極めた古代イシュレニア帝国の皇帝イシュレニアの歴史において、最高の指導力を備えていたと讃えられていた。ドグマ戦争末期、魔法国家アスヴァーンとの一進一退の攻防に業を煮やしたマドラスは、錬金の秘術を用いて人型兵器“シンナイト”を生み出す。その圧倒的な力は、イシュレニアの勝利を確実なものにするはずだった。しかし、マドラス自身の深すぎる欲と非人道的な行いは、臣下の叛意を生み、最後にはシンナイト“白騎士”の反乱により、勝利を目の前にして討たれてしまう。

だが、マドラスの悪しき思念は死を受け入れず、白騎士に取り憑いて1万年の時を経ても残留しつづけていたやがて、あらたな契約者レナードが現れると、彼に「涉してしたいに精神を蝕んでいく。そして、5体のシンナイトが共闘を始めたとき、マドラスはすべてのシンナイトの力を吸収し、レナードの身体を奪って現世に復活を果たしたのだ。真の力を解放した白騎士と同化したマドラスだったか。レナードの仲間たちとミューレアスの生まれ変わりであるノズナの前に、またも敗れた。

◆◆ 光と闇の覚醒

Creator's Comment

人物像がほとんどわからない伝説の存在という設定だったので、初期設定画にあるように老人であったり、しわゆる魔王であったりと多彩な案が生まれたんですが、どれもちょっと違うな、と。方向性を決めかねていたときに日野から「ソリッドでカミノ」のような感じ」と聞いて、自分なりに表現したのが現在のイラストですね。最終的にレナードを取りこむので面影はなくてもいいと言われたんですが、完全に消してしまうのは不憫だったので、髪の前髪をレナードと同じ橙色にしています。長さもレナードが髪をほどいたら、ちょうどこのくらいかなと意識しました。ちなみにマドラスは「古の鼓動」の段階でイラストも3Dモデルも完成していました。まさにストーリーと同じく、満を持して登場したんです。 <増尾>



皇帝マドラスは、レナードの肉体を乗っ取った設定になっていますが、
肉体と身長・顔つき等は、別人格(かすかに面影が残る程度)となります

髪型はレナードより長めでパンキッシュなイメージです。
後ろ髪は装甲(背骨)に押されて前に流れています

目詳細

目玉部分は黒く瞳は入浴はホワイトライオンの瞳と似ています。
(目の縁取りも同じで、獣っぽく)



後ろ髪に行くほど、髪の毛先が朱色になっていきます。

細部設定2

皇帝マドラスは、全体的に、風切り感、硬さ、重さ

この部分の材質は、硬い爬虫類(大型)の革の様な感じです。

これらの部分の質感は、コールドキャストフィギュア等の感じで。(少し硬質)筋は大まかな筋肉にそって入っています。

金属部分は、黒い金属(ヘマタイト)のような素材です。

青装甲詳細

背中の装甲は、背骨の様な突起に蛇腹状に装着してあります。



手部詳細



掌にイシュレニアの文字



正面

内側

背面



側面

文種は、地肌部分のみ浮き出ています。



顏文樸詳細



青面文様詳細

細かすぎる場合はある程度簡略してください。

初期設定画

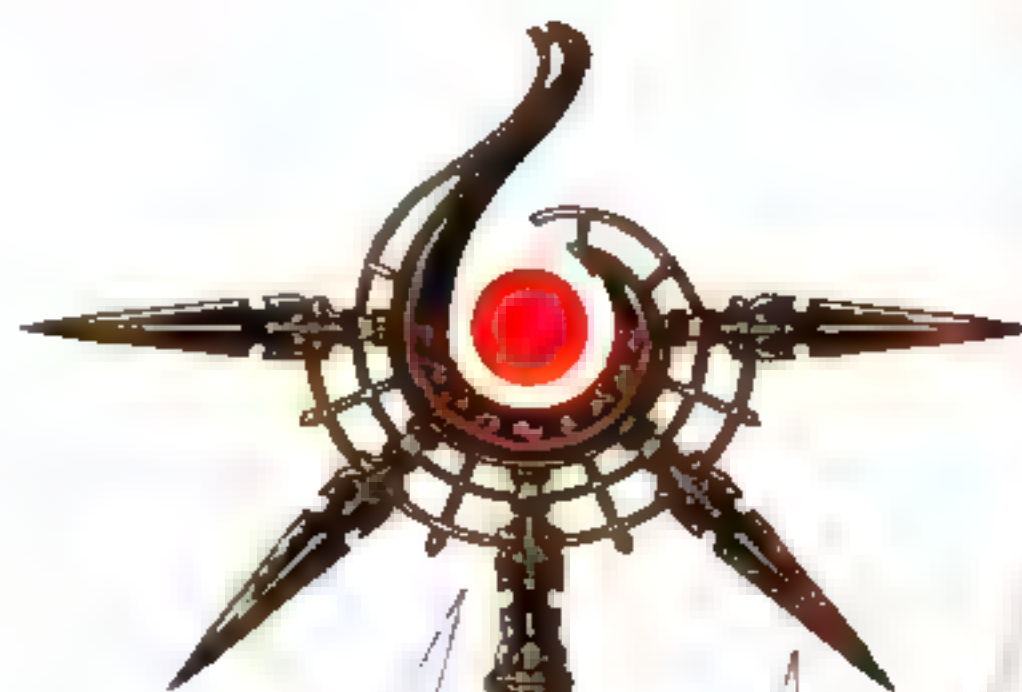
This is an early concept drawing of the character Hamao. The character is depicted with a large, multi-armed, and multi-headed figure. The central head has a long, flowing beard and a crown. The figure is adorned with a large, ornate collar or necklace. The drawing is done in a sketchy, expressive style with a limited color palette of greens, yellows, and browns.

古代イシュレニア文字

呪文は古代イシュレニア文字で記されています。

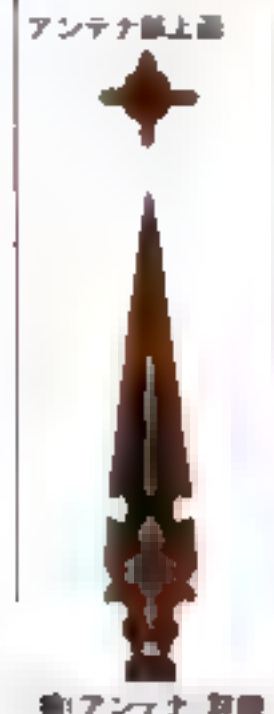


この部分は、槍のように使用可能です。
又、暴走状態でこの部分に触れると高電圧で大破壊を起こします。



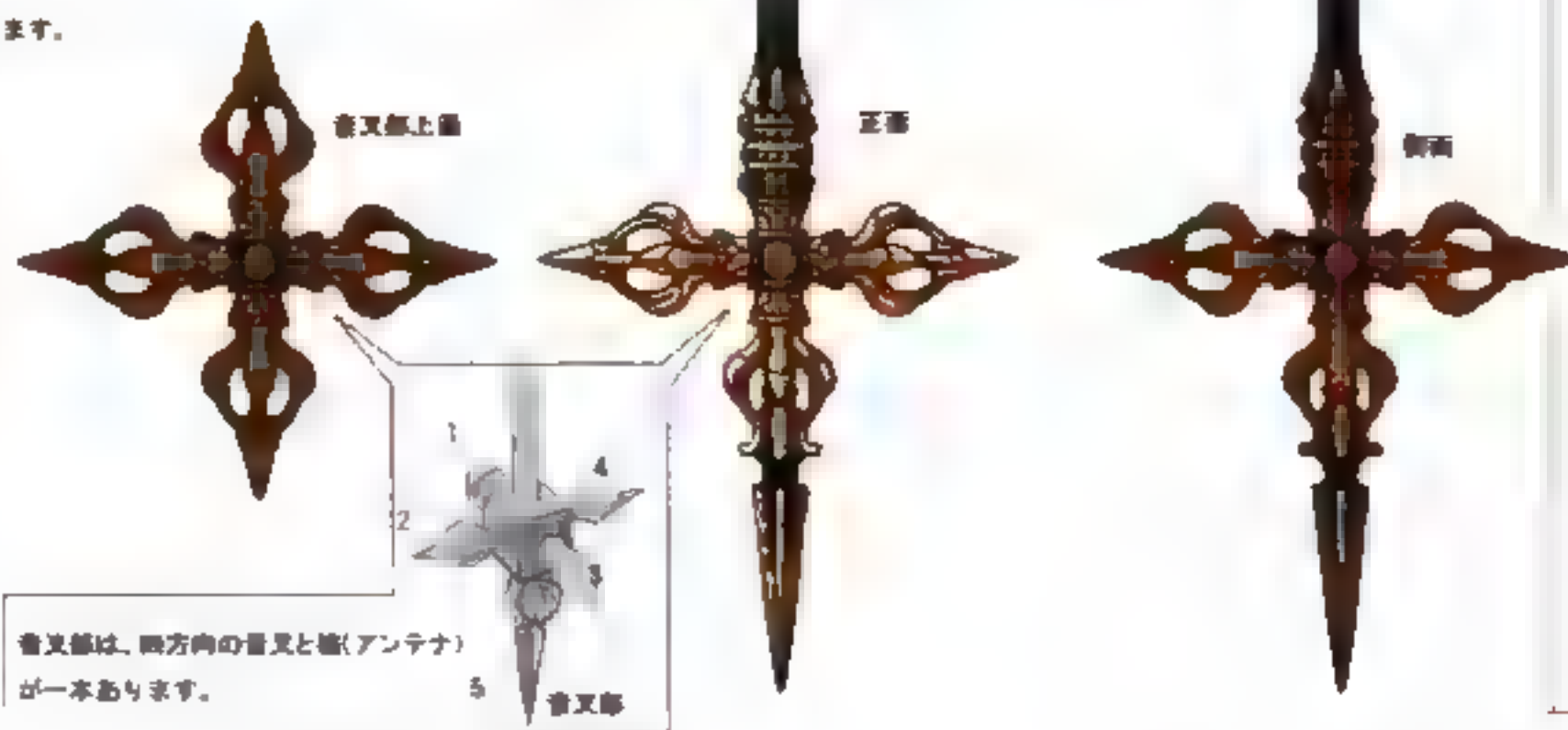
※特殊な武器で、マトラスの強大な力(魔力)をより増幅させる為の物です。
イメージは、インドラ神の武器 vajra (ヴァジュラ・金剛杵) の様な感じです。

重い金属(ヘマタイトの様な)部です。



黄金(少し黒化した感じ)

マトラスの真の「身長」は



音叉部は、四方向の音叉と槍(アンテナ)が一本あります。

物語を彩るキャラクターたち

Valtos ヴァルトス

心優しきバランドールの王

大陸北東部に栄える人間、バランドール王国の王。種族や貧富の差別なく暮らせる国をめざし、貧しい子供たちを自ら支援するなど、国民思いの王として尊敬を集める。長年、緊張関係にあったフォーリア公国との国交回復をめざしていたが、その矢先に“ウィザード”の襲撃を受けてしまう。いまわの際、ヴァルトスは我が子のように育ててきた騎士団長のサイラスに、土女シズナとバランドールの今後を託して息を引き取った。



細部設定





Floraine フローレイン

シズナの秘密を封じた王妃

バランドール国王ヴァルトスの妃。10年前に起きたバランドールとフォーリアの10年間戦争の際、フォーリア軍の襲撃を受けて、娘の目の前で命を落とす

フローレインの家系には代々、魔法国家アスヴァーンの女王ムーレアスの血が流れており、彼女にも少なからず魔力があった。その魔力により、娘のシズナがムーレアスの生まれ変わりであると気づき、娘が争いに巻き込まれないように古代の記憶を封じたのだ。やがて、成長したシズナが時を越えて会いにきたとき、ムーレアスとしての古代の記憶が必要になったと察したフローレインは、記憶の封印を解き放つ

彼女を殺害したのはフォーリア軍とされているが、真の犯人はバランドール宰相サルベインである。フローレインがシズナの秘密に気づいたため、自身の計画の障害になると危ぶみ、混乱に乗じて殺害したのだ

細部設定

髪型は、4つの団子上の上で1つに纏めています。

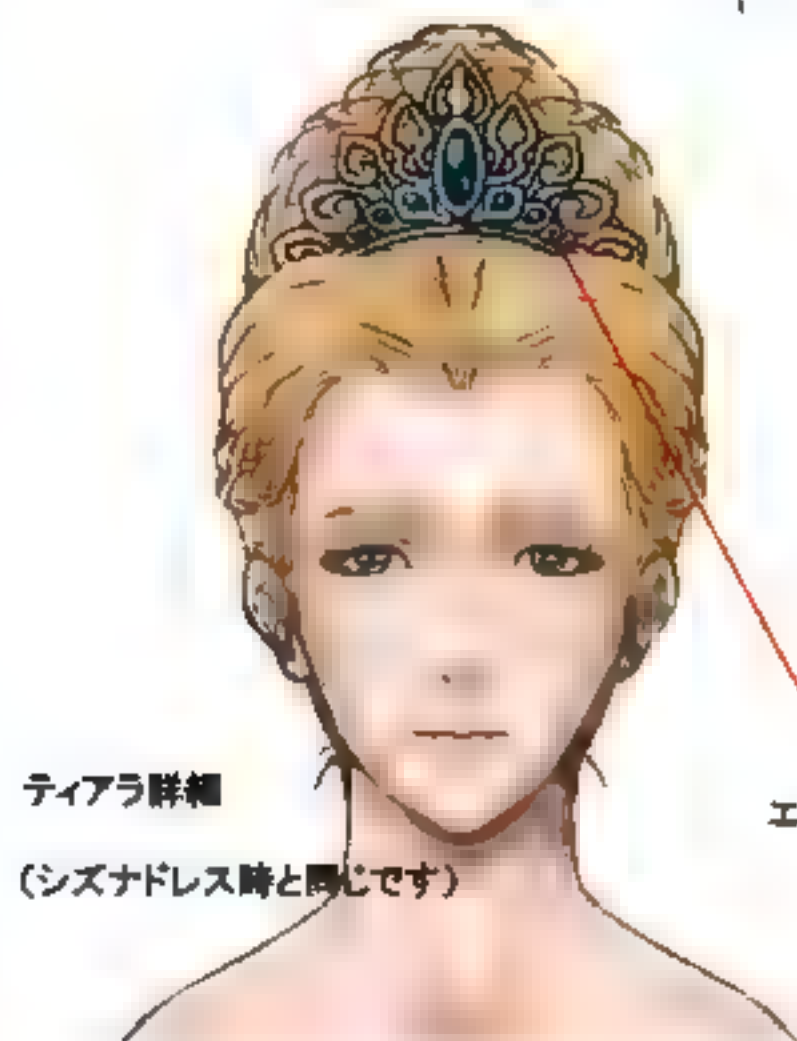


イヤリング詳細



ネックレス詳細

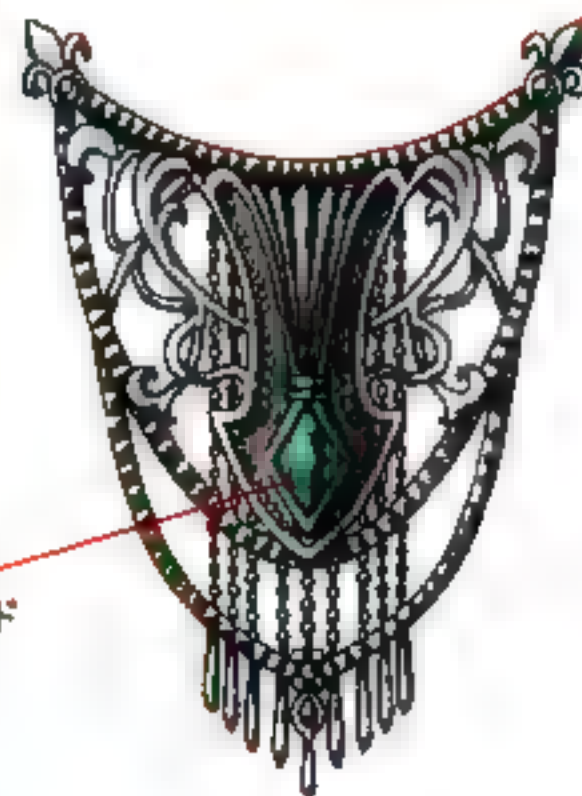
※アクセサリーは全てプラチナ製です。



ティアラ詳細

(シズナドレス時と同じです)

エメラルド



腰飾り詳細

指輪詳細



・左手の中指には同じくプラチナ、エメラルド、パールのリングをしている
(シズナと同じです)



Phibianacci ドン・ガマローネ

砂漠を牛耳る巨大なガーマン族

砂漠の町アルバナを支配する、巨大なガーマン族。その体躯とガーマンに伝わる錬金術を武器に、どここの国にも属さない砂漠の町の長にまでの上りかかった アルバナではガマローネの許可なしでは商売はおろか通行すらも制限される。あまりにも厳しい体制から、許可をとらずに密輸業を営むものも増えているようだ。

・時期のガマローネは、オアシスに住むイボンヌに夢中で、町の治安や住人の願いを気にも止めなかったイボンヌにフラれたあとは、多少マジメになったようだ。

細部設定

被り物(冠) 詳細



シルクの布

被り物(冠) 正面



金(明るめ)

被り物(冠) 上面



基本的骨格は、カエルとほぼ同じと考えてください(巨大)。ポーズの際、上半身を立たせてください。

ネックレス(肩) 詳細



指輪(薬指) 詳細

左の薬指についています。



背面

Amura アマンダ

◆ ガマローネを尻にしく鬼嫁

ガマローネの妻であり、アルバナの事実上の権力者と言える存在。体格は通常のガーマン族と同じだが、どういうわけかガマローネは彼女に頭が上がらず、いいなりになっている。ガマローネがイボンヌに密文を送ったことを知ると当然ながら激怒したが、ガマローネの部下とレナードらの機転により、人惨事は免れた。



◆ スケール比



◆ 初期設定画



◆ 細部設定



Verruca イボヌ

◆ ガマローネが愛するオアシスの主

ラクニッシュ砂漠のオアシスに住む、女性のトゲ大ガーマン。ガマローネいわくもっとも美しいガーマン族であり、エルドアも彼女のことを知っていたことから、その筋では有名な人物と思われる。レナードからガマローネの恋文を受け取るが、オアシスを離れられないという理由からお断りの手紙を送った。だが、のちにはアルパナを訪れるイボヌヌの姿が目撃されたという噂もあるとかないとか……



◆ 初期設定画



◆ 細部設定





Osmund オズモンド

勇敢な風の民の長

山の谷にある集落バッケイヤに暮らす 風の民・ハピタル族の長。グライダーと呼ばれる小型飛行艇を操るウインドライダーズの隊長でもあり、卓越した操縦技術と戦闘能力をもつ。山の谷ではレナードとともに怒れるグリーバーを鎮めたほか、イシュレニア帝国との決戦ではレナードたちの飛行艇シャグーナを操縦し、レッドホーン島への強行突入を成功させている

細部設定



グライダー設定





Dalam ダラム大公

犠牲になったフォーリアの指導者

フォーリア公国の最高指導者。バランドール王国との敵対関係を精算し、和平の調印のためにバランドールを訪れるも、“ウィザード”の襲撃に巻き込まれて殺害されてしまう。もともと和平に関しては国内の反感もあったため、死後は後継者であるミウを巡り、争いが起きてしまった。最後は“回帰の書”の力で自分に会いに来たミウに、フォーリアの王の墓を託す。

細部設定1

この部分はペリドット系の宝石です。



冠の頂部宝石詳細

冠の奥の目も同じ宝石です。

顔には、静寂と哀のメイクを施しています。

冠と髪留めは、金細工です。

編んだ髪を角の周りに巻きつけて、後ろで縛っています。



この部分は真珠です。

袖文様詳細



袴金糸刺繍詳細



垂れは胴部です。



背面

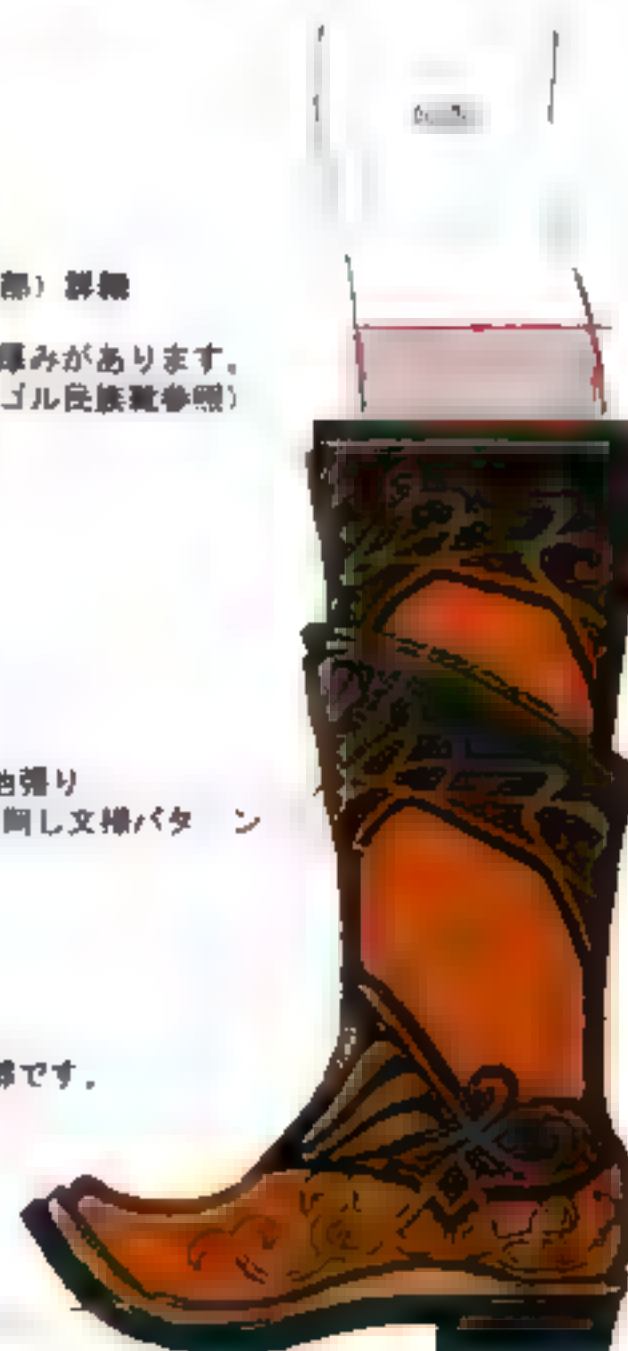
背面（内側）

鍬製留め金詳細



靴（足部）詳細

靴は、厚みがあります。
モンゴル民族靴参照）



革地に金糸刺繍

革に縞地張り
上層と同じ文様パター

袴は脚部です。

革張り

■ イメージイラスト

Yggdra ユグドラ

◆ 永い時を生きる大賢者

フォーリア公国の守護者であり、膨大な知識を有するという精霊王。1万年前のドグマ戦争時代にはフォーリア族の大賢者だったが、現在はフォーリア公国の中央にそびえる人樹へと姿を変え、シンナイト“月姫”とともに世界の行く末を見守っている。一説には月姫の初代契約者はユグドラの娘であり、娘が戦争で命を落としたことに心を痛め、姿を隠したとされている。



Lorias ローレウス

ミウを庇護する実力者

フォーリア公国の実力者の1人で、冬の塔の管理者。バランドールとの和平をよしとし、ダラム大公を支持していた穏健派でもあった。大公死去の報を受けたローレウスは、人公の継娘ミウを後継者にしようとするが、ナナゼルら強硬派のクーデターを未然に防ぐことはできなかった。のちにバランドールの使者として訪れたレナードたちに協力し、郡の解放作戦を指揮。内乱の終息後は新大公ミウの補佐役となっている。



Nanazel ナナゼル

フォーリアを売り渡した將軍

フォーリア公国の夏の塔を管理する將軍。バランドールとの和平に異を唱える強硬派の筆頭格で、大公が亡くなるとクーデターを起こして公国を我が物にしようとした。あまりに手際のよいクーデターだったが、それは新生イシュレニア帝國が陰で糸を引いていたため。イシュレニアが彼に荷担したのは、クーデターによってフォーリア公国を消耗させ、そののちに侵攻してシンナイト“月姫”を鎮座しようと企んでいたからである。

✦ フォックス



Bigelow

ビグロ

✦ 世界における情報通信の要

ビグロはフクロウのような鳥で、特殊能力をもつ。それは、ビグロのオスとメスのつがいは、互いに見聞きしたものを共有でき、周囲の人にも伝えられるというもの。これを利用して離れた2カ所で情報を伝達する方法は、“ビグロ通信”として大陸中で運用されている。

エルドアはフォックスとコックスというつがいのビグロを飼っており、メスのコックスを誘拐されたシズナのもとに伺かわせることで、彼女が連行される場所の情報を得ていた。また、グラールゼルも黒いビグロを使って、レナードたちの動向を探っていたようだ。

✦ 細部設定

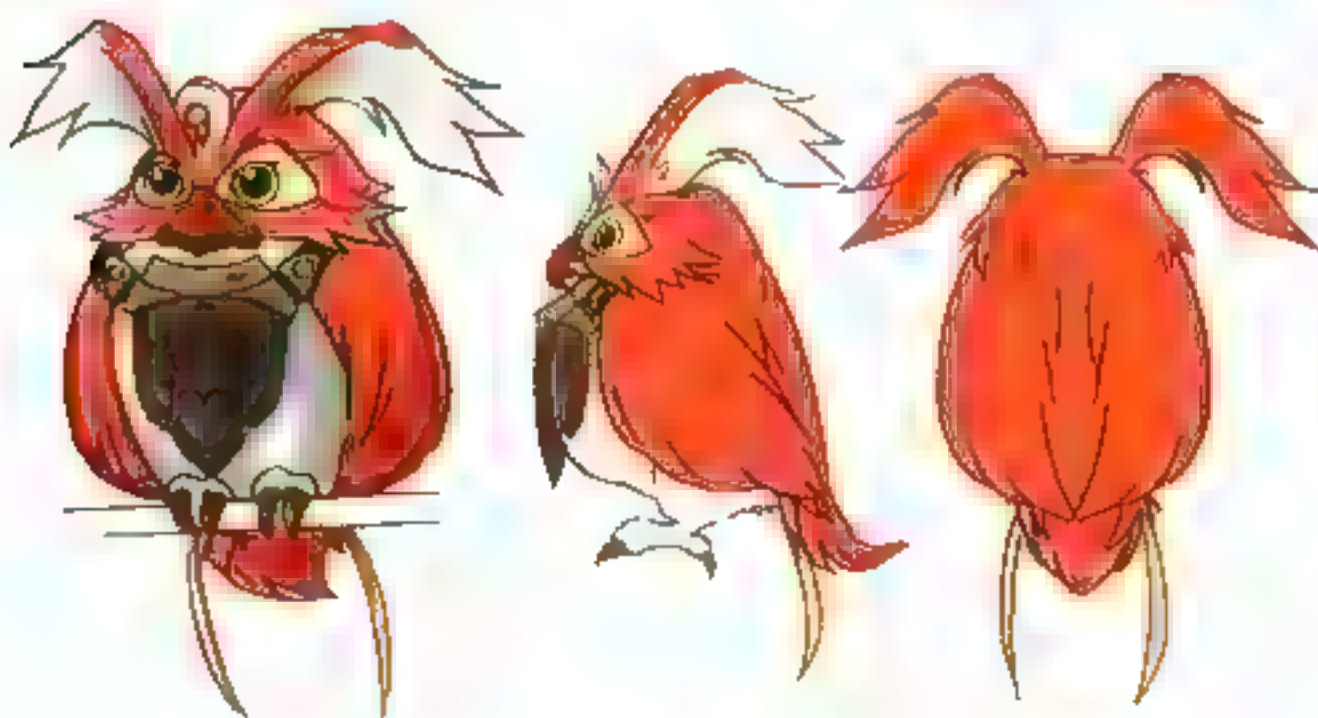


全体的に短毛です。
羽根の表現がリアルになり過ぎないようにお願いします。



ビグロ協会

✦ コックス



✦ グラールゼルのビグロ



White Knight

白騎士

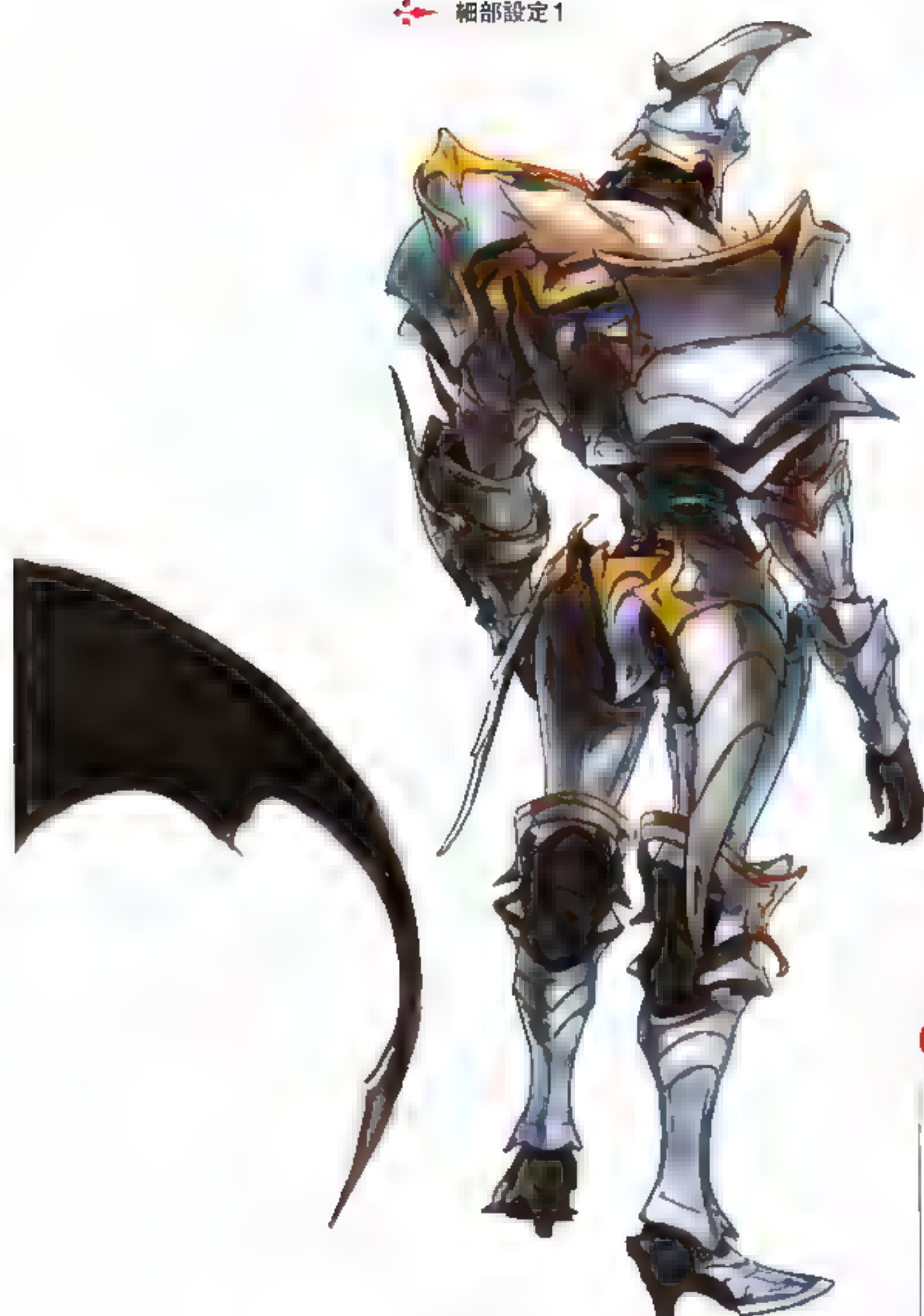
◆◆◆ 秘めた力をもつ白銀の騎士

白き勇者ウイセルの真名をもつシンナイト。白銀の鎧をまとい剣と盾を携えた、まさしく騎士といった風貌をしている。トクマホルの遺跡から発掘されたあとバランドール十国の宝物庫に隠されていたが、運命に導かれたレナートが契約者となってめざめさせた。トクマ戦争時代の契約者はインユレニア帝国騎士団長のワイルト。獅子奮迅の働きを見せたが、突如として帝国に反旗を翻した。真の力を発揮した白騎士は、最強のシンナイトである太陽十にも匹敵すると言われている。



◆◆◆ スケール対比

細部設定1



Creator's Comment

最初にデザインを考えたシンナイトですね。まだ白騎士が乗り込み式のロボットだったときは見た目からしてロボットという印象でした。そこに「変身」というエッセンスが加わったときに、まず生命体っぽさを出そうと考えたんです。これは目の光だったり、腹部のラインだったり、首周りのノア だったりですね。マントも生命力や躍動感を意識して描いています。ちなみに個人的な隠し味として、ほかの騎士はつねに目の光がついているんですが、白騎士だけは決めポーズや攻撃の 瞬間に光るだけだったりします。これは白騎士が最終決戦で覚醒するということで、それまでは能力が開放されていないことを暗示する演出になっています。

<栗井>

細部設定2

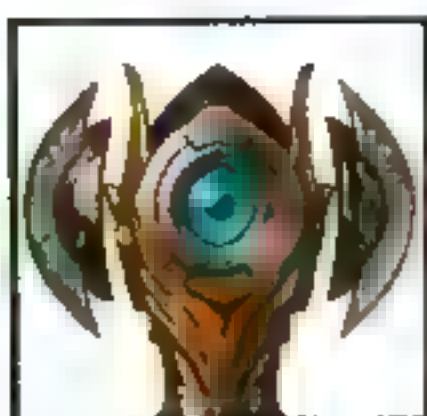


細部設定3

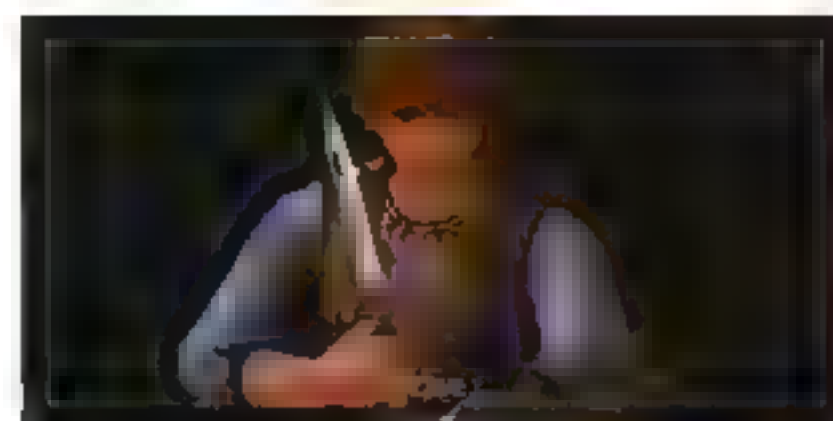
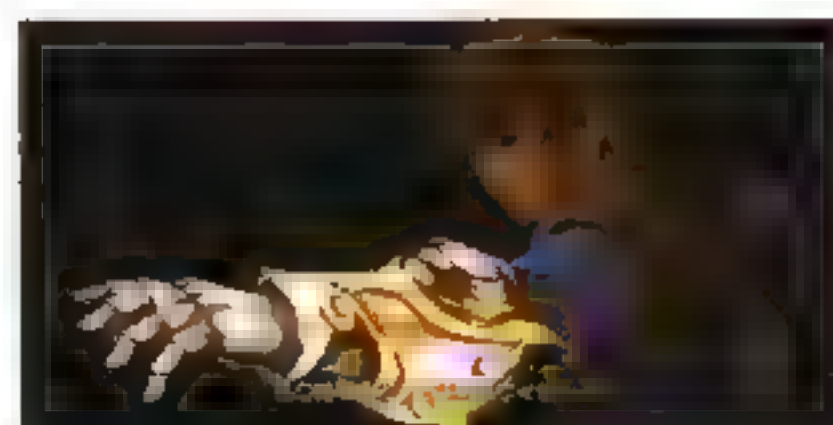
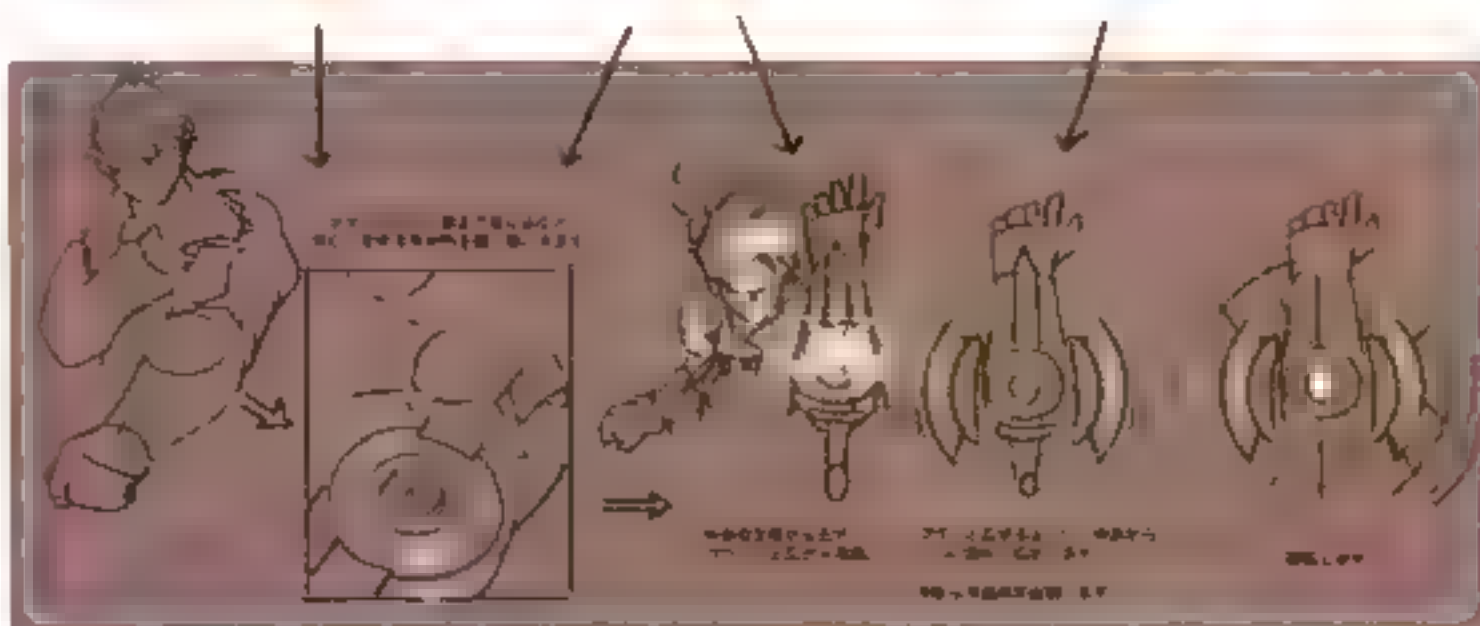


初期設定画





OPENING



Creator's Comment

変身用のアイテムは、当初は指にはめていたり、刺だけだったりという案もありました。ただ、小さかったりギミックが少ないと変身シーンがコンパクトになってしまって、迫力に欠けるということで、現在の手にはめ込むガントレットに決まりました。変身シーンの詳細は話しあって決めています。大まかな「こう投げて、こう装着して、ここで変身」といった流れはデザインの段階で案を出しています。 <兼井>

Dragon Knight

竜騎士

Chapter 03 | サイン・シンナイト



竜の加護を受けた騎士

グリード領主の息子、シーザーが契約したシンナイト。紅き翼竜ラーヴェインという真名をもち、長大な鎧と竜の翼を使った空中戦を得意とする。ドグマ戦争時代はイシュレニア帝国の將軍ラドゥールが契約者で、廢切った白騎士の追跡にあたっていたが、行方がわからなくなっている。その後の経緯は不明だが、現代では龍族の守護者マスタードラゴンが鎧を護っていた。シーザーの強さ、優しさを認めたマスタードラゴンは、自らの姿を竜騎士のアーケへと変えてシーザーとの契約を成す。



表



裏



角パーツ無し



Creator's Comment

ドラゴンといったら買だろう、ということで巨大な翼が生えています。ほかにも牙であったり、ウロコっぽい装甲であったり、色も真っ赤ではなく生物感のある明るい赤であったりと、ドラゴンを意識したデザインにしていますね。また、白騎士が鍛えられた騎士の体つきだったのに対して、竜騎士は野性味のある動物的なシルエットになっています。武器を三叉の槍にしたのは、ドラゴンの槍はこんな感じというイメージが頭のなかにあって(笑)。全体的にすんなりと方向性が固まりすぎて、逆にどこかしら崩そうと苦労した記憶がありますね。

＜栗井＞

細部設定2



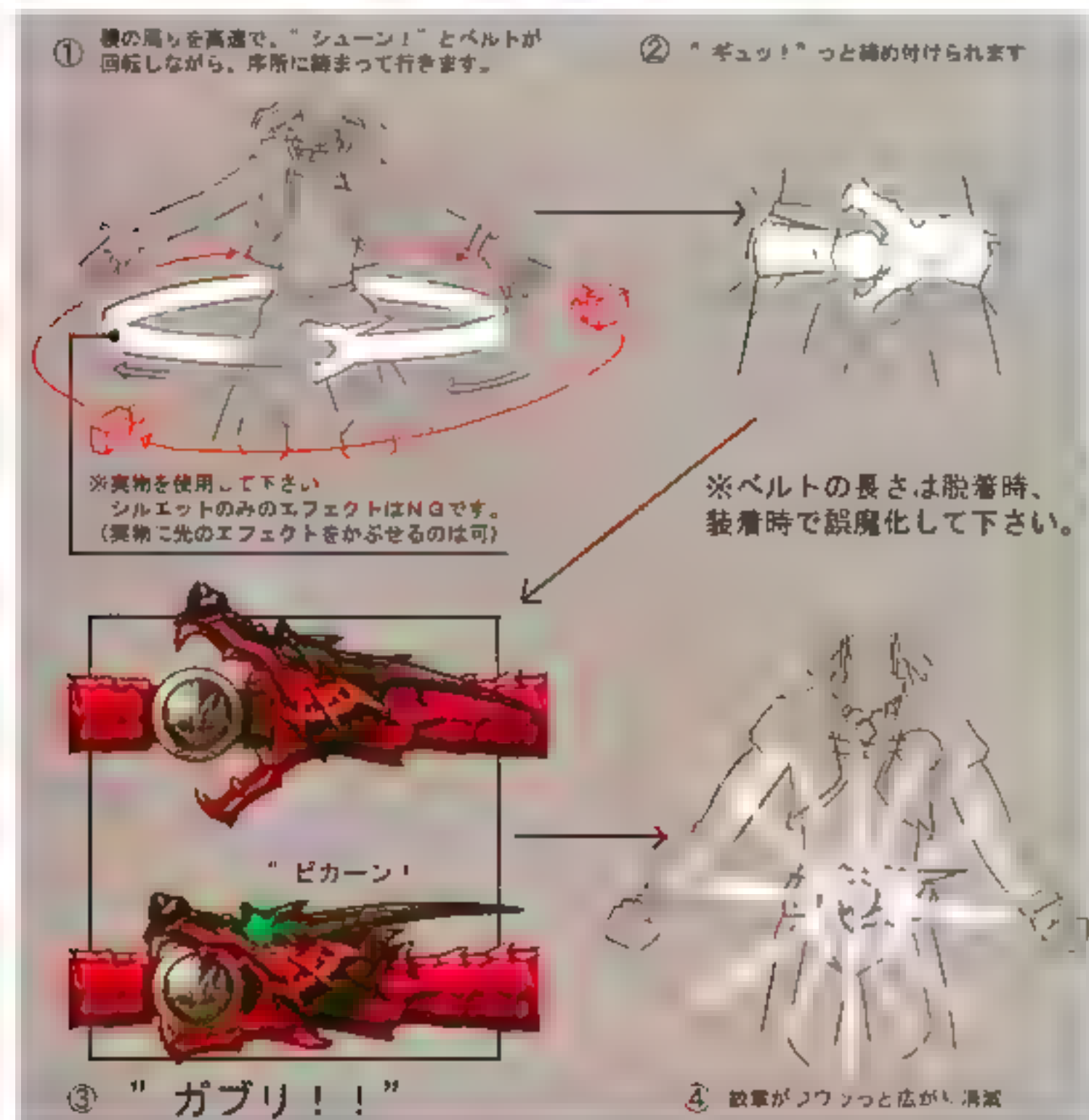
側面外側

細部設定3



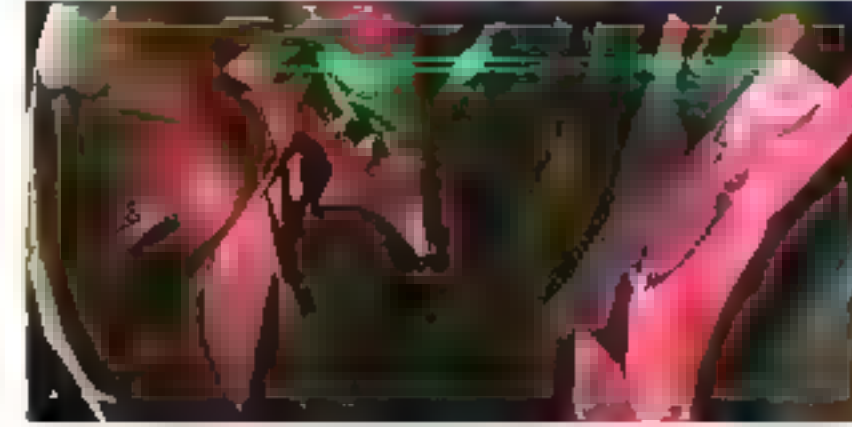
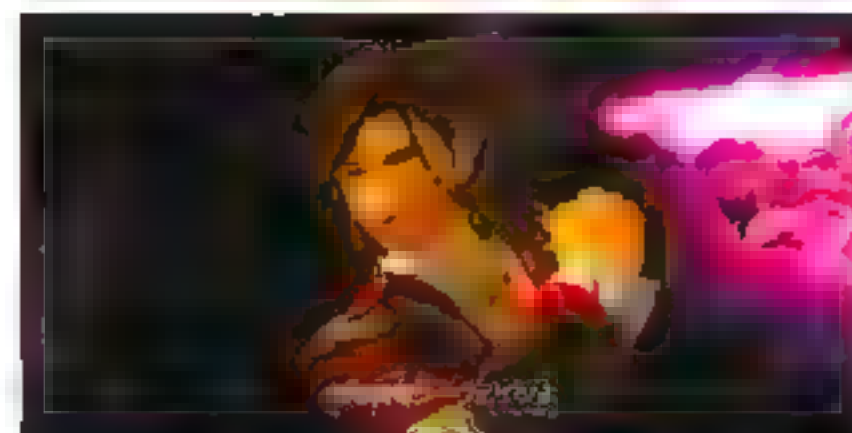


※ベルトをリリースする時など、変身するボージングの「カッコよさ」が大事です。



Creator's Comment

日野からベルトを変身アイテムとして使いたいという要望がありまして、かなり悩みました。普通に腰に巻いて変身してしまうと、どうしてもテレビのヒーローものに見えてしまうんですね(笑)。そこで出てきた案が、電の形をしたベルトが腰に巻きついて、最後にガブリと消滅するというものでした。ちなみに、「紅き翼竜～」という変身セリフはイラストができてから決まったもので、電騎士は赤と決まっていたわけではありません。〈梁井〉



Moon Maiden

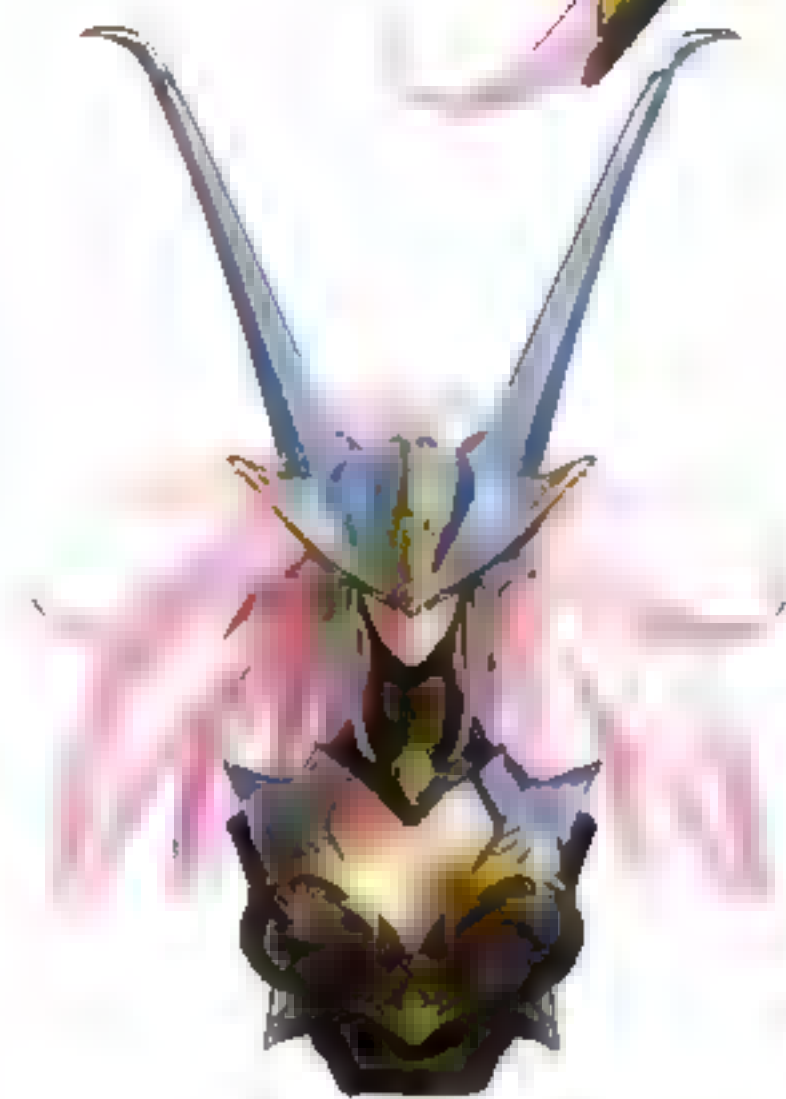
月姫

月の女神に祝福された騎士

5体のシンナイトのうち唯一の女性型で、真名は白銀の女神ルティウス。ドグマ戦争時代はイシュレニア軍の女性騎士フラベルのシンナイトだったが、フラベル自身が望まぬ戦いで命を落としたことから、月姫自体も戦いを拒むようになり、長いあいだユグラの樹で眠りについていた。しかし、あらたな資格者であるユウリの“神間を守りたい”という想いに呼応して目覚め、彼女を契約へと導く武器は光の矢を放つ弓。どちらかというと単身で戦うよりも、白騎士や竜騎士など、ほかのシンナイトのサポートを目的として設計されている。

Creator's Comment

ゲーム中で使えるようになるのは終盤ですが、設定画自体はほかの騎士と同じタイミングで描きました。名前からもわかるように、月姫は太陽王と対になる存在としてデザインしています。白騎士や竜騎士に比べると、ゴテゴテ感がなく洗練された印象に仕上がっていて、これは太陽王とデザイン的に共通している部分ですね。また、背中の羽根は妖精、頭部の形は月ということでウサギをモチーフにしています。そのほか女性型ということで胸と腰のくびれのほか、髪の毛にもこだわりました。適当に描いているように見えますが、真正面から見ると4本の髪だけが上にまねているなど、シルエットがキレイに見えるように、1本1本向きや跳ね方を工夫しています。 <栗井>



各部パーツを外した状態

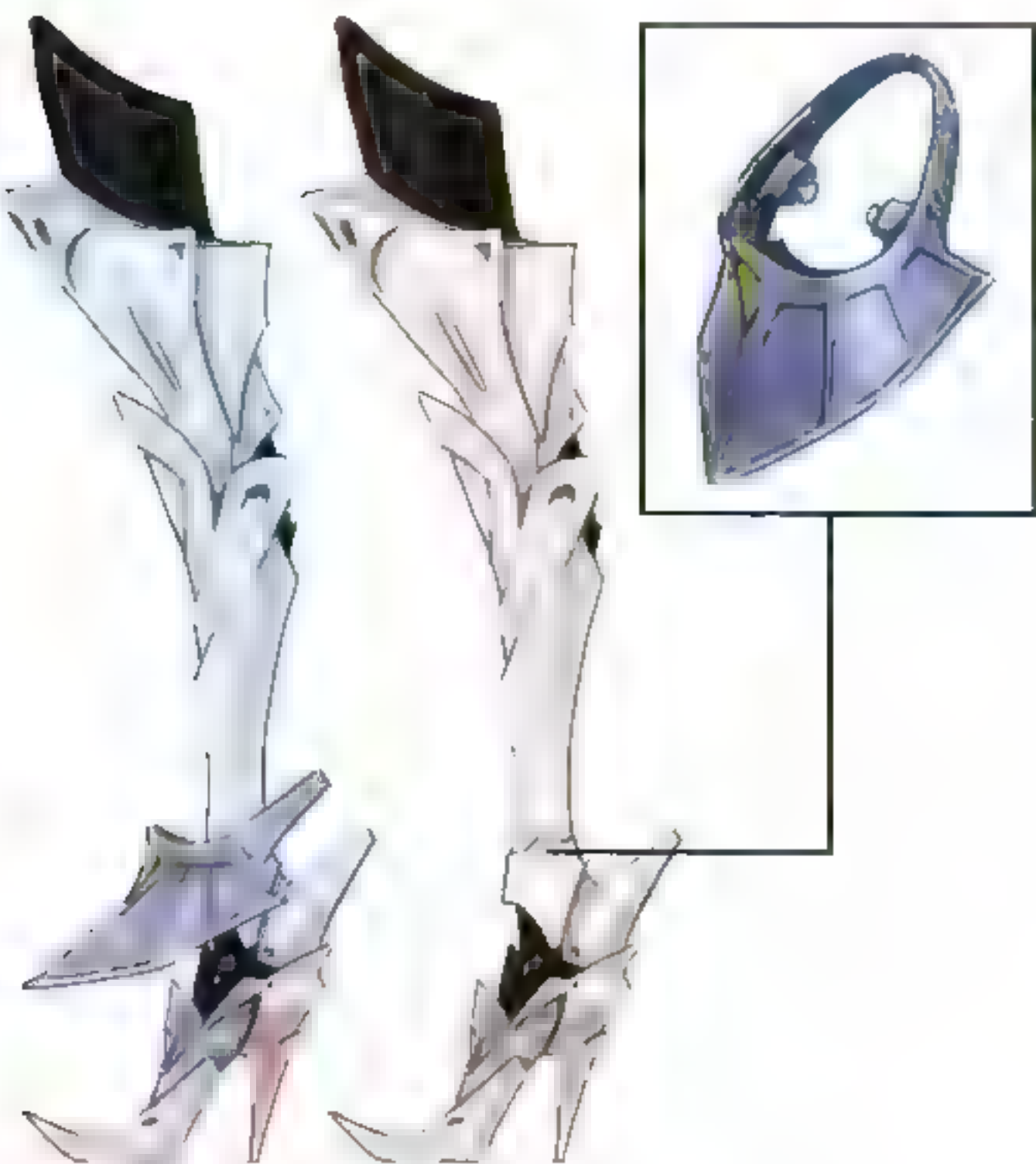


半透明

不透明

ウエストガード設定

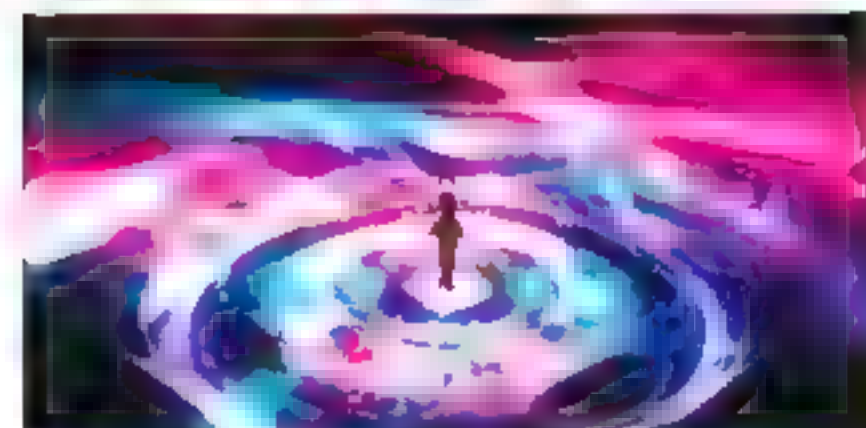
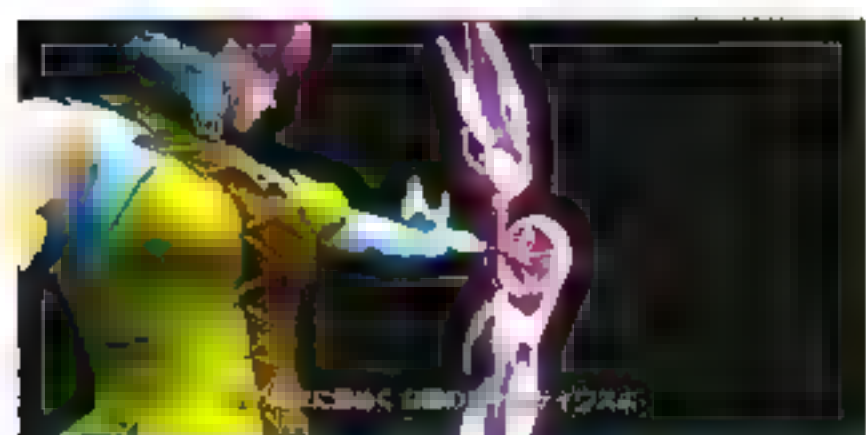




◆ アーク設定



ビーム光



OPEN時

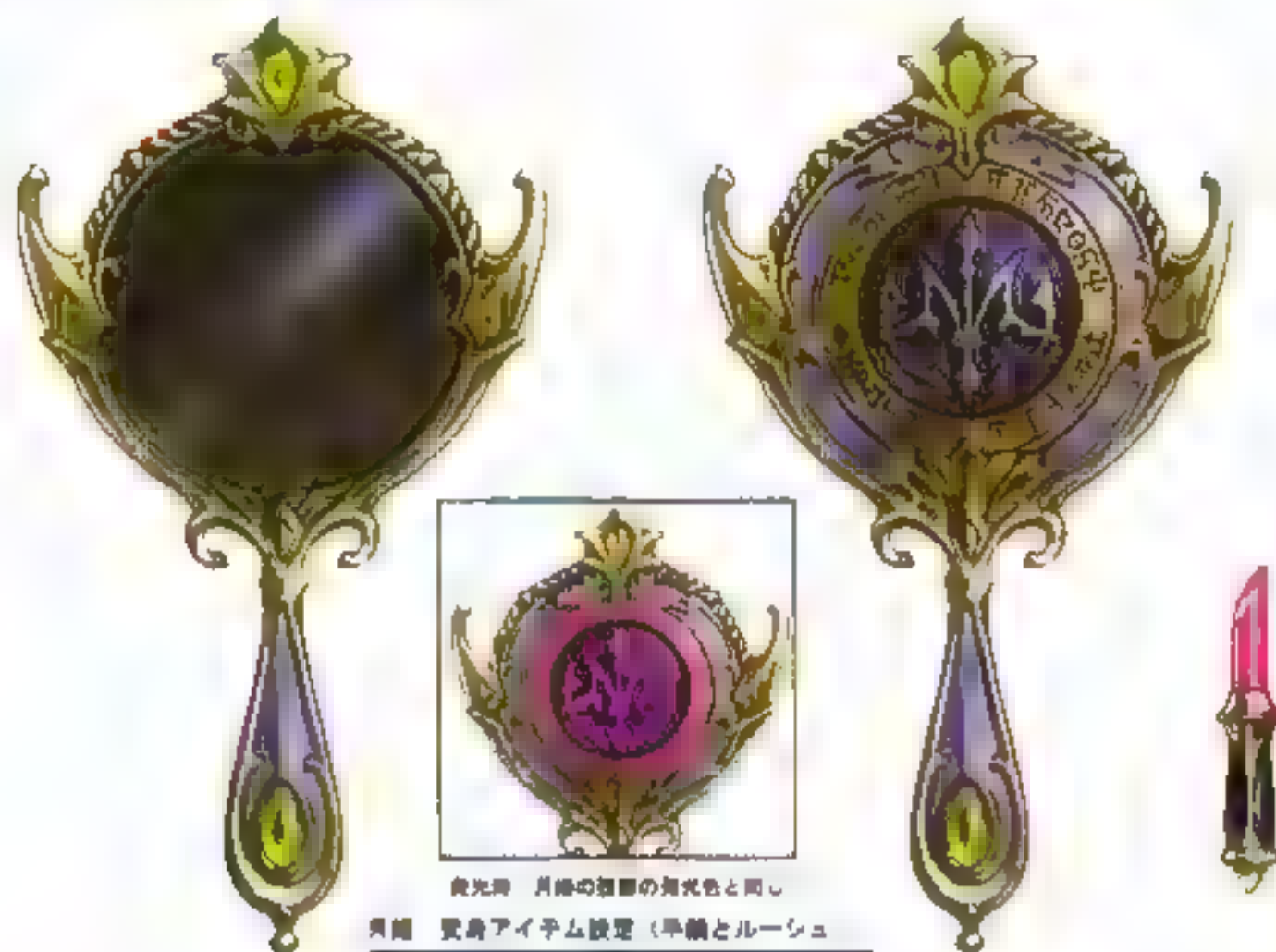
発光時（月姫の瞳部の発光色と同じ）

弓を引くと同時に光の矢が伸びます



「変身」のタイミングで開きます

◆ アーク手鏡案（初期設定案）



発光時 月姫の瞳部の発光色と同じ

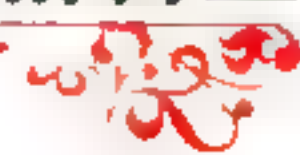
月姫 変身アイテム設定（手鏡とルーシェ）

Creator's Comment

女性型シンナイトということで、モチーフ選びには苦労しました。その1つとして、女性で変身といえば「化粧」だろう！ってことで手鏡案も考えていましたが、結局この案は女性を意識しすぎてボツになりました（笑）。最終的には変身アクションが一番しっくりと来た弓矢に決定しました。デザイン的にも女性らしい柔らかいラインが出せたと思います。 <桑井>

Black Knight

黒騎士



◆ 黒き翼をもつ白騎士の好敵手

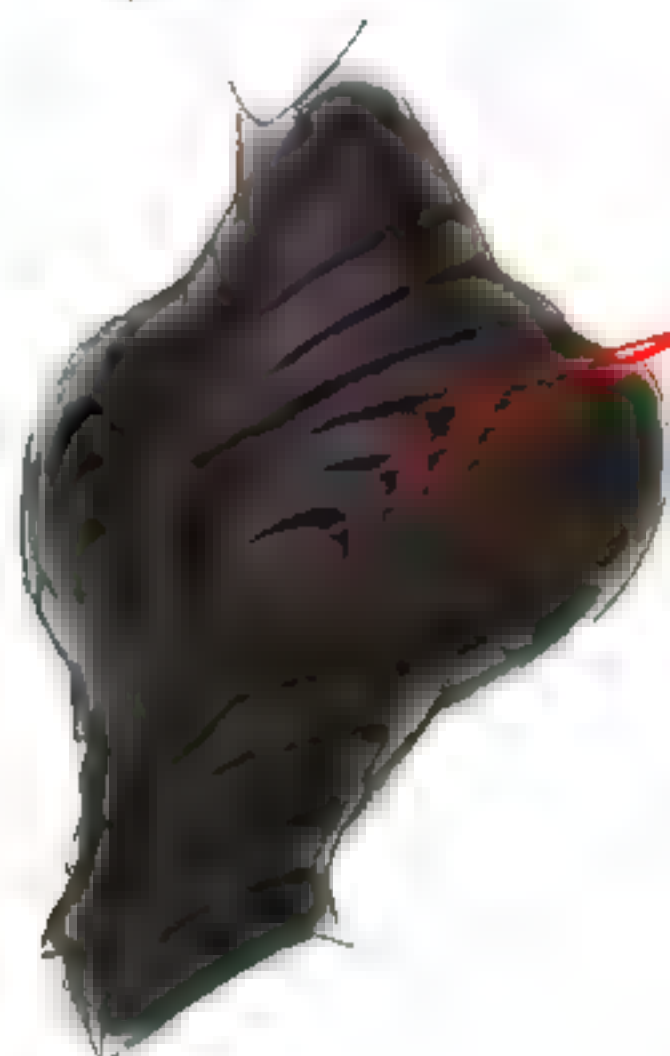
漆黒の翼ディニヴァスの真名をもつ騎士で、スレンダーなフォルムと猛禽類のような頭部が特徴的。背中の翼は自由に展開でき、翼を開けば空中を飛び回って戦うこともできる。ドグマ戦争では、白騎士ワイルドのあとにイシュレニア帝国騎士団長に就いたクライブのシンナイトで、白騎士とは幾度となく刃を交えた。現代においては、ウィザードが最初に発掘したシンナイトであり、シズナの力なしでの封印解除には2年もの歳月がかかった。

当初はドレギアス(カーラ)が契約者だったが、シャブールがアークを鎮座して強引に新契約者となった。一度だけカーラを巻き込んだシャブールの強制変身により、シャブールがもっていたギガースカートとも融合し、黒騎魔神という異形へと変貌している。

Creator's Comment

ほかの騎士と比べて、流麗な感じではなく荒々しいイメージを出した1体です。イラストのタッチも荒々しく見えるよう、あえて変えています。猛禽類のイメージは初期設定画を描いたスタッフのインスピレーションによるもので、基本的にはそれを受け継いでいます。ただ、初期設定では目がどこにあるかハッキリ描かれていなかったのので、あとで描き加えました。背中の羽根は竜騎士と違って必要なときだけ出てくるようになっていて、決めポーズや空を飛ぶときだけバサッと広がります。もつは白騎士のマントも自由に収納できる予定だったんですが、実際はずっとつけた状態になっていますね。

<海井>



細部設定2

腕輪の様子は
正面図を参考!
してください。
上下裏表すべて
同じ模様です



細部設定3

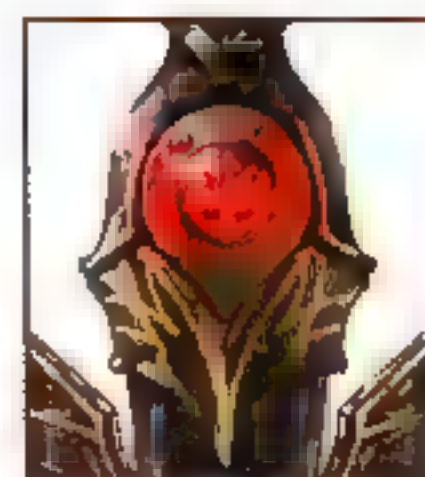
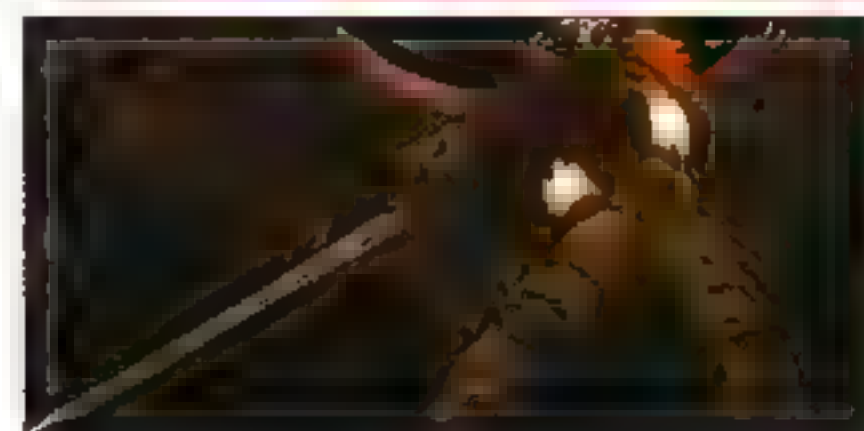
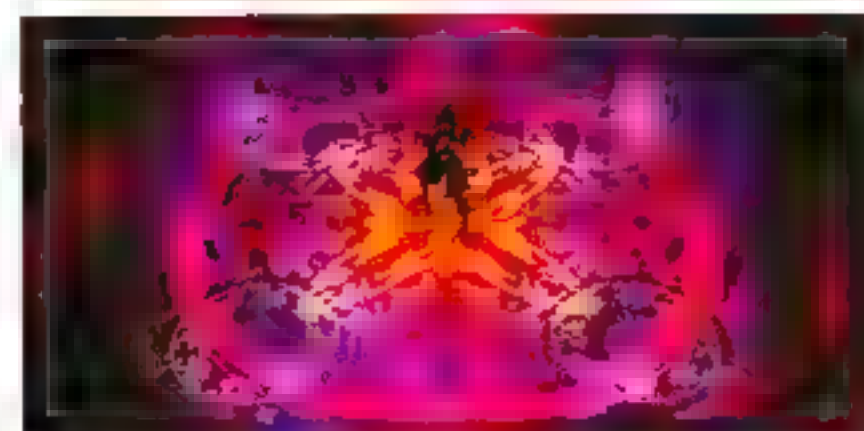


初期設定図





剣部の羽根が展開した状態



文様の発光は赤色です



Creator's Comment

どの騎士にどういった変身アイテムを設定するかは、アイテムありきで考えたというより、ポーズのカッコよさから当てはめたものもありますね。この黒騎士だと、武器を抜き放つポーズと、同時に黒い羽根が舞い散る様子がカッコいいので、変身アイテムとして剣と鞘を設定したという感じです。

＜梁井＞

Sun Ring

太陽王



最強の力を誇る黄金のシンナイト

かつてのイシュレニア皇帝マトラスが、自身のために作らせた最強のシンナイト。力物を統べる太陽の王アドルメアの真名をもち、決して傷つくことのない黄金の鎧をまとったか。マトラスに叛意を抱いていたシンナイトの開発者キドは、保険として太陽王を傷つけられる唯一の武器、聖剣ファルシオスも作っていた。それを手にした白騎士との戦いで、太陽王は敗れることとなる。戦後、太陽王は帝都近隣の神殿に封じられており、現代ではグラールセルが契約者となった。しかし、因果は還るもの。聖剣ファルシオスを手にしたレナートの白騎士に、グラールセルの太陽王は敗れる。



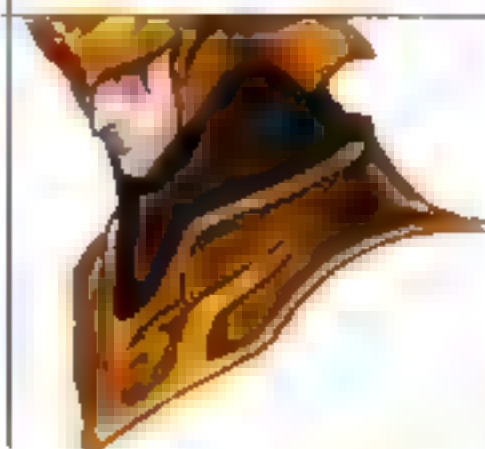
細部設定1



口は開きません

目の周りは黒い線ではなく、マスクに穴が開いています

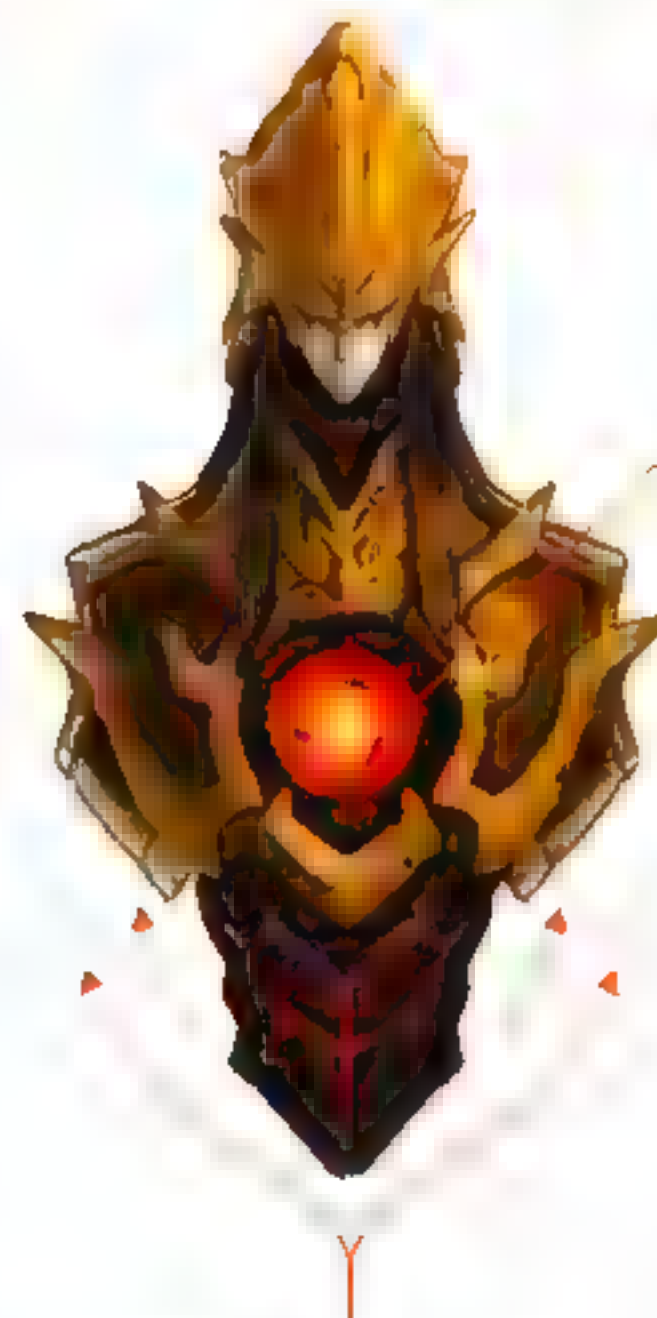
もみ上げはこの穴から出ています



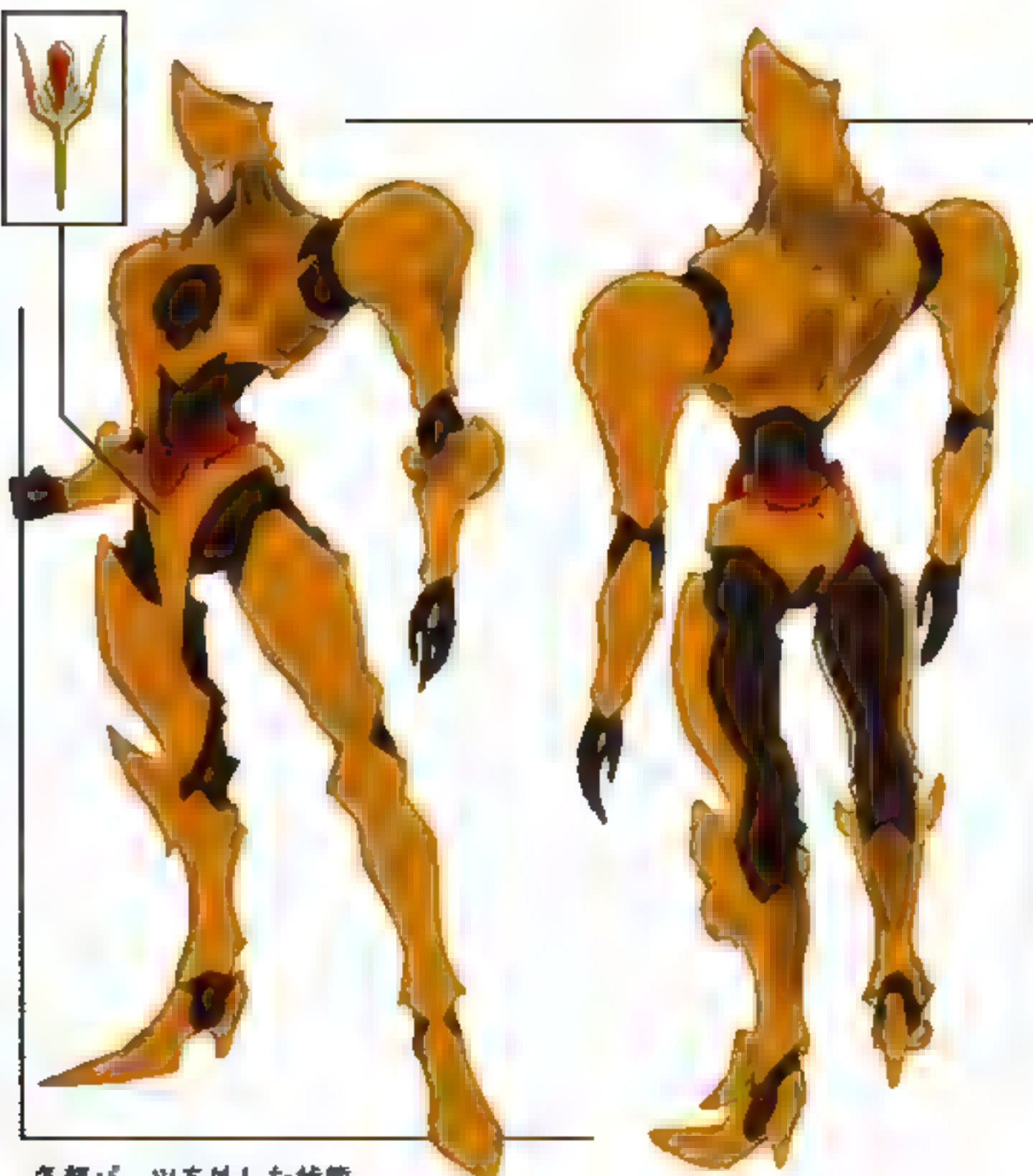
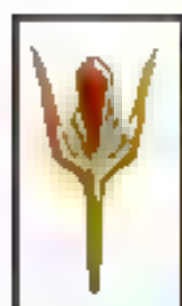
もみ上げはこの位置辺りから下を離らせて下さい。



胸中央部の形状



腹部の発光体は下から上にスクロールします



各部パーツを外した状態

Creator's Comment

コンセプトは“法皇”です。真金色というのは決まっていたのですが、より
 すごいや神々しさを感じさせるデザインを心がけました。マントを紫色に
 したのも、カッコよさや怖さより高貴さを選んだ感じですね。背中のツノ
 のようなものはプロミネンスを、胸にはドカンと太陽そのものを表現して
 います。細かいところでは、顔の横に赤いラインが入っているんですが、
 これはグラゼルのイヤリングに合わせたものになっています。武器のツ
 インソードは、普段はデーンと構えているんですが、いざ戦いになると軽
 やかに剣を操るというギャップを出すのが狙いでした

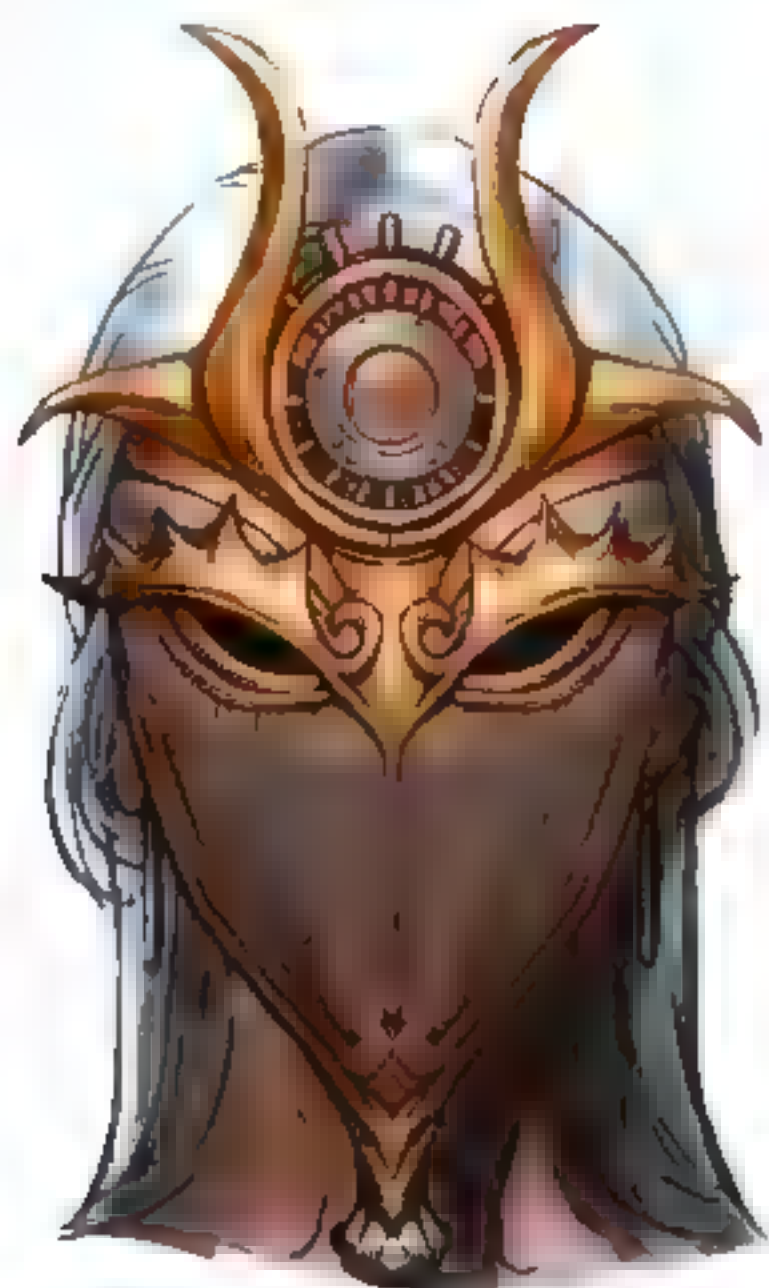
<柴井>

細部設定2



細部設定3





変身時ギミック

広がる

入る

蓋が開く



変身時



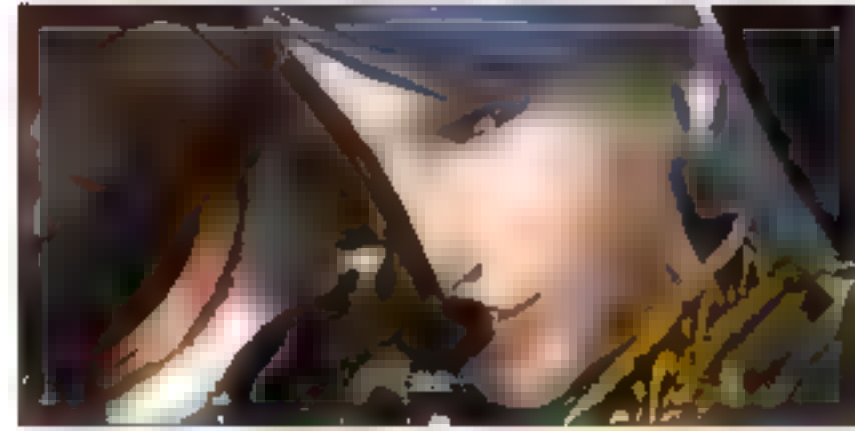
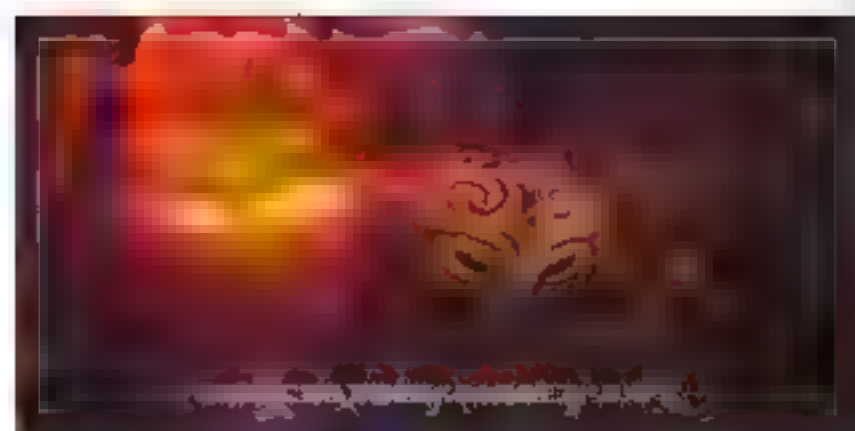
ピンクゴールド

シルバー



正面

ゴールド



Creator's Comment

仮面を変身アイテムにしたいというのは、ベルトと同じで日野のたっの要望です。古代の遺物らしさもあって、ちょっとよかったのかもしれない。ちなみに変身シーンで、ささやくように「変身...」と言わせたのも、日野が細かく指示していた記憶があります。 <梁井>

比較シリーズ 世界の種族

1

この比較シリーズでは、世界のさまざまなものを比べていく。まず第1回は世界に暮らしている種族を紹介。レナードたち人間のほかにも、ワグやフォーレスなど全5種類の種族が存在するのだ。

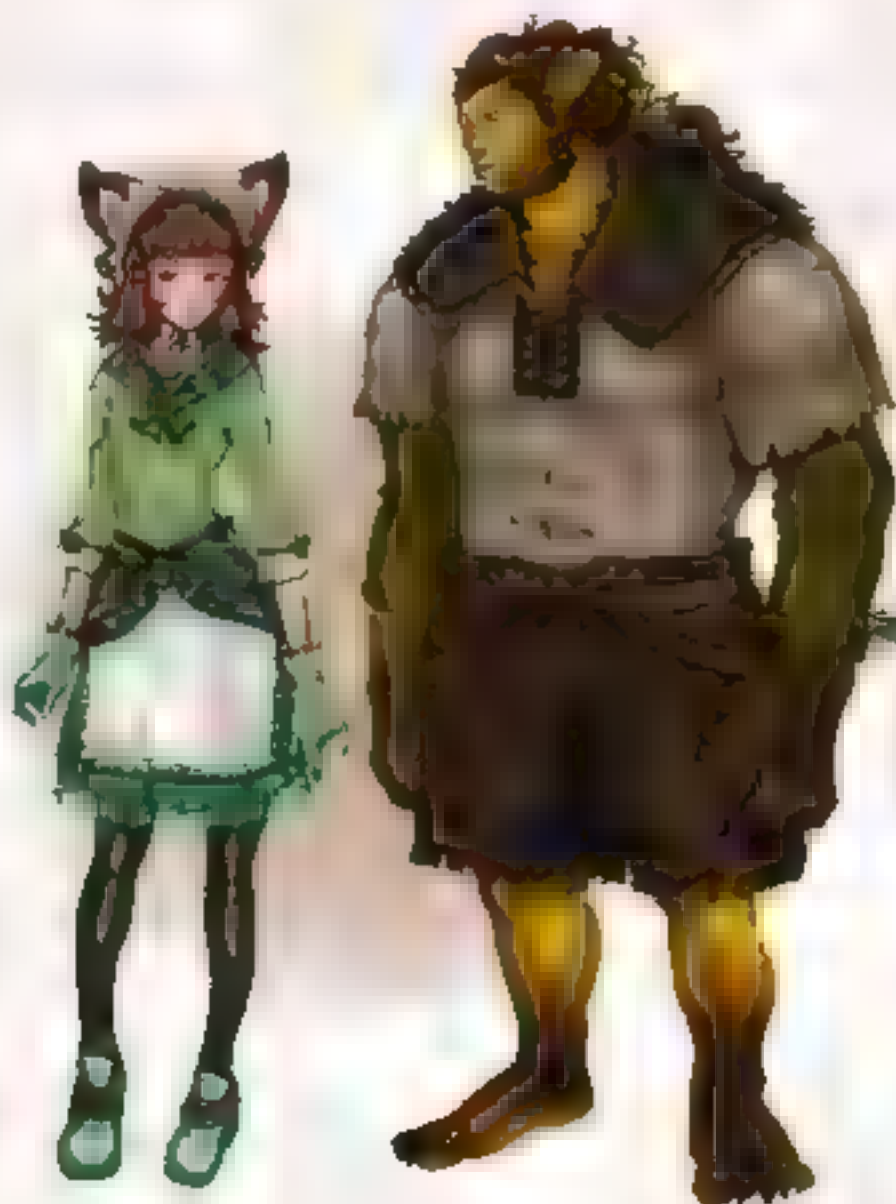
人間

ハンドールやグリートをはじめ、大陸にもっとも多く暮らす種族。古代インフレニア帝国の技術を利用した機械文明を受容しており、自然を尊ぶフォーレスとは相容れないことが多い。



ワグ

身体に動物的な特徴をもつ種族で、力が強かったり、手先が器用だったり能力に個人差がある。職人や研究者、鉱夫、兵士など、各々の得意とする能力を活かせる職業についている。



フォーレス

大多数がフォーリア公国に住んでおり、とがった耳と、鹿や山羊のような角をもつ種族。基本的に自然との共存を願っており、自然を破壊する機械文明には否定的な態度を示す。



ハビタル

小柄な体格と長い耳が特徴的な種族。力仕事はニガテだが、人間社会で仕事をするハビタルも少なくない。他種族との接触を好まずに、古来よりの集落バッケイヤに住むハビタルもあり、彼らはグライダーでの飛行を得意とする。



ガーマン

カエルのような姿をした種族で、主に砂漠の町アルバナに住む。アルバナの主にしてガーマンの長である、ガマローネに従属するものがほとんど。なお、ひとくちにガーマンといっても、ガマローネのように巨大なものや、アマンダのように人語を理解できないものもいる。



都市・町・ダンジョン

World Map

ワールドマップ

「白騎士物語」の舞台となるオースラ大陸の全景に、国家や街、ダンジョンなどの在処を記した。各地の位置関係と特徴を一瞥で把握しよう。



de biley a

未踏の地 その1

アスヴァーン跡地

大陸北西に広がる永久凍土。現在では人が暮らしていない土地となったが、かつてはここ、魔法国家アスヴァーンが存在していた。自然を畏れ、魔法に頼る人々を「アスヴァン」がアスヴァーンをの未踏地と目にする者も多いが、見てもなおアスヴァンとは異なる土地がある。また、アスヴァーンの民は多くが人間であり、アスヴァンの民ではないとされている。

フォーリア公国 ▶ P.108

迷いの森 ▶ P.132

未踏の地 その2

サーム平原

ドラゴン戦争の時代、魔法国家アスヴァーンとイソレミア帝国の国境にわたるサーム平原は、たびたび戦場となった。東部の森林地帯は当時から迷いの森として知られていたが、戦場にならず、がらみはこの平原が戦場となったのだ。イソレミアは一帯この地で大敗を喫すが、その後は連戦連勝でアスヴァン本土へ侵襲した。

古の都ヴェルガンダ ▶ P.138



Balandor

The Kingdom of Balandor

バランドール王国

美しい海のもとに築かれた海洋国家

大陸の北東に位置する 人国家の1つ。海に面した肥沃な土地を領土とし、街にはレンガや石造りの建物が立ち並ぶ。国王は人間ではあるが、豊かで安全な暮らしを求めるワーク族やハピタル族の移民も多く、他種族国家となっている。



イメージイラスト

メインストリート



Creator's Comment

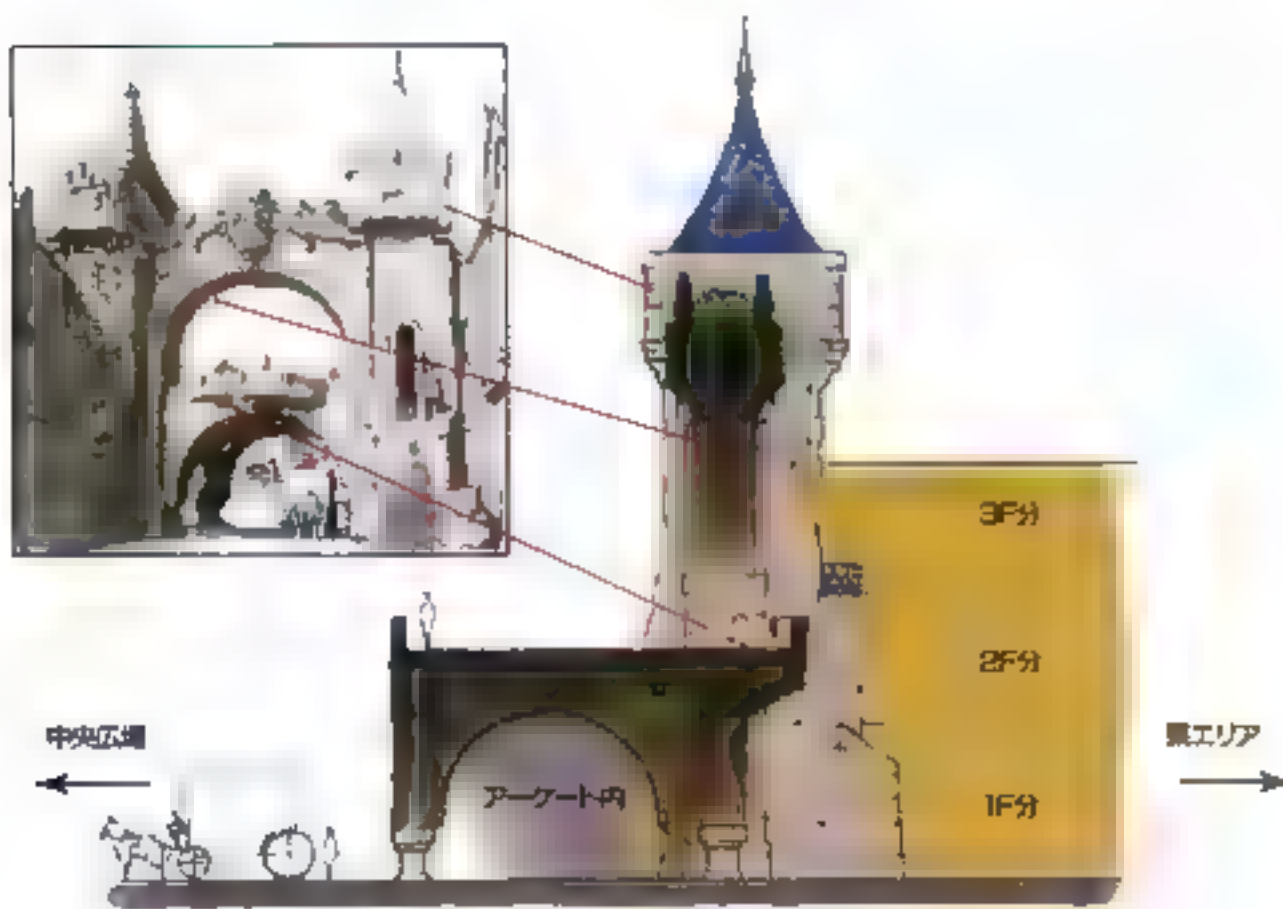
コンセプトは“王道ファンタジー”ですね。本作では、ユーザーに王道の世界観から入ってもらって、だんだんと不思議な世界に移り変わっていくのを楽しんでもらおうという狙いがありまして、最初の街であるバランドールは、王道である中世の世界観に決まりました。加えて、PS3ならではの魅力を伝えるべく、巨大な建造物が多くなっています。また、王城は中州のような場所にあって攻められにくく、高い城壁に囲まれた、いわゆる“お城”を描こうとして現在の形になりました。そこへ少し特徴を加えるため、王国のシンボルとして翼の生えたライオンをあしらっています。このシンボルは城全体のシルエットや、パルティの装飾として用いられているほか、王国旗にもデザインされています。 <栗井>



◆ メインゲート



◆ 中央広場



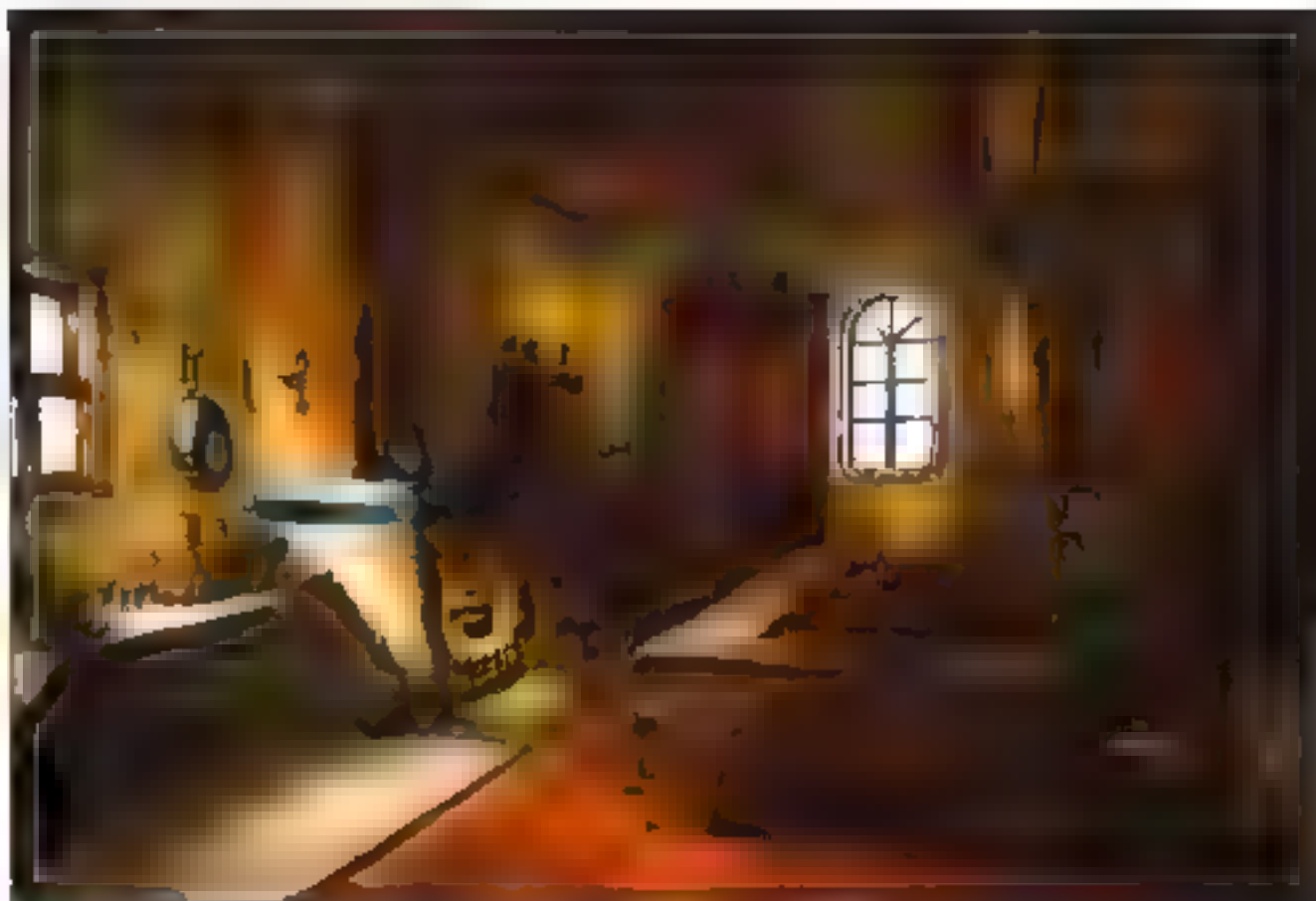
◆ 中央広場 ゲート構造



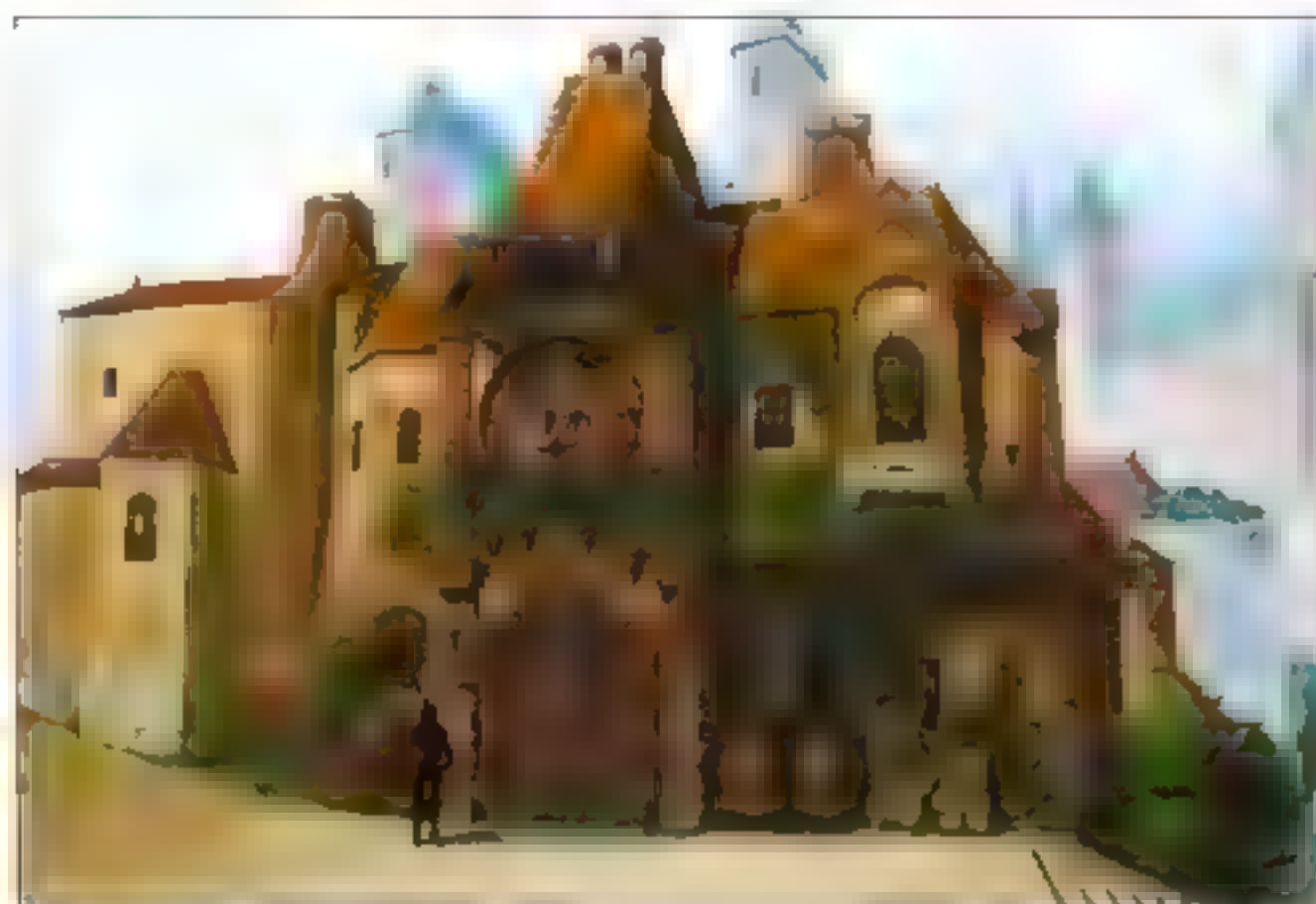
◆ 礼拝堂ラフ画



✦ バラントールの民家（外観）



✦ バラントールの民家（内観）



✦ ラバッチワイン商（外観）



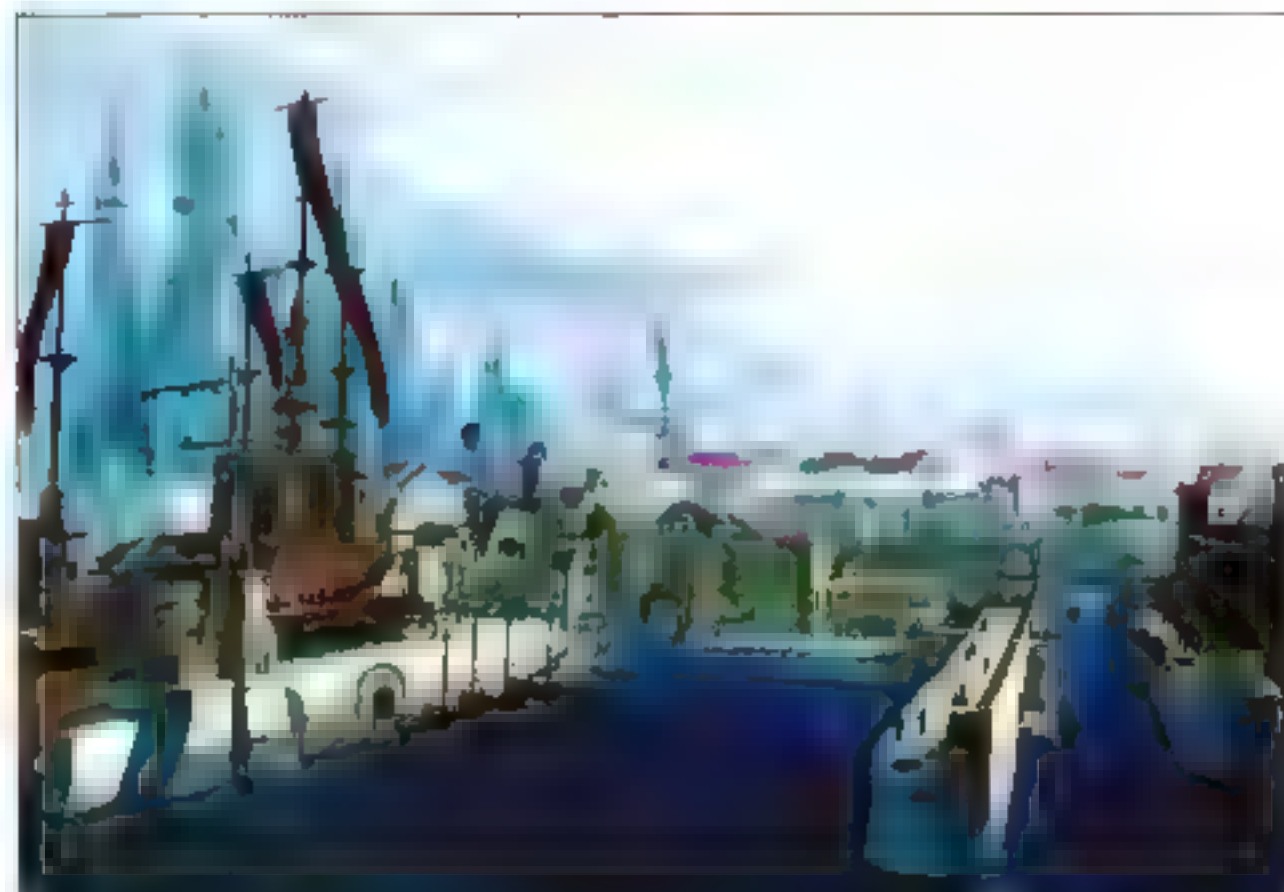
✦ ラバッチワイン商（内観）



✦ 城への道

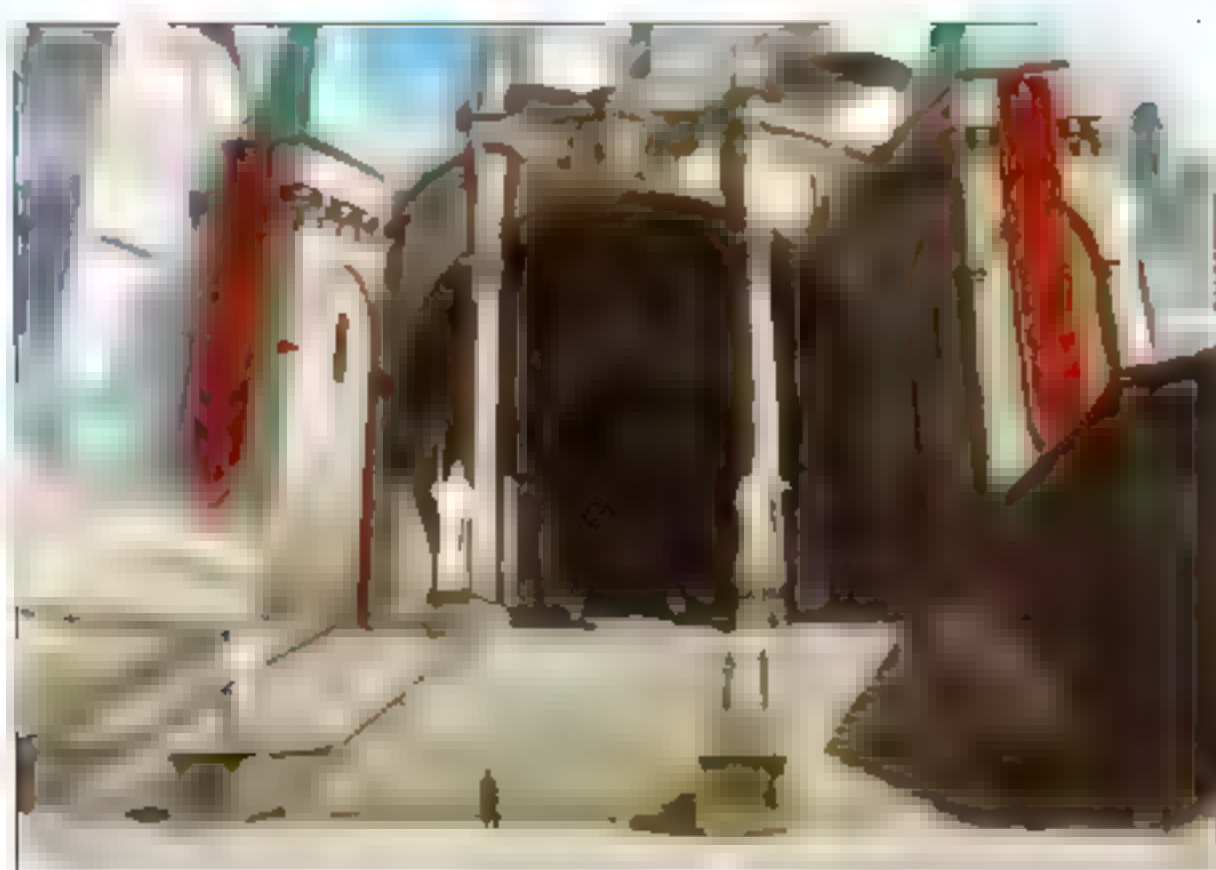
✦ 港エリア（ゲーム未登場）

ゲーム中では訪れることのないバラントールの港。海に面したバラントールは造船技術にも優れており、インシュレニア帝国との戦争に備えて、多くの戦艦が製造された。旗艦のプリンは城と見間違うほど立派に造られている。





✦ バランドール城（外観）



✦ バランドール城メインゲート



✦ バランドール城中庭



城正門



エンブレム詳細



羽っ手詳細



ゲート

✦ バランドール城エンブレム



✦ バランドール城バルコニー



バラントール城エントランス



武具

それぞれの小物の縮図です
参考にしてください



縮図の様様です参考にしてください

テーブルの上の小物の配置です。
全体の地図は左半分を見せよう。
バラントール周辺の地図やランプで
隠してください。



作戦会議室



炎上するバラントール城



国王の葬儀



✦ バランドール城地下螺旋階段

Creator's Comment

地下に関しては もともと国王が遺跡から発掘した白騎士を隠しているという設定がありましたので 白騎士が入るほどの大きさを想定しています まあ 単純に「とにかくスケールを大きく」という気持ちもありましたか、笑

<梁井>



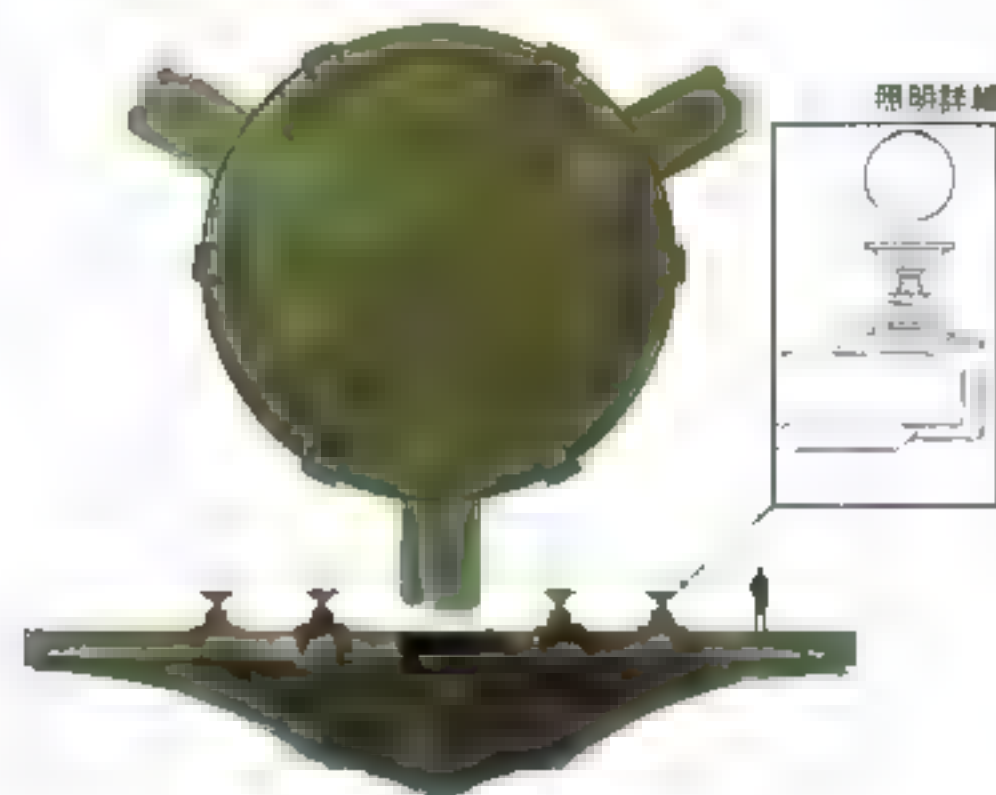
✦ バランドール城地下宝物庫

バランドール城の地下最深部にある宝物庫。トクマナールから発掘された白騎士に邪悪な意を感じた国王ワマルスは、この宝物庫のなかに厳重に封印していた。



柱の細部

照明の細部



照明の細部



Parma

Parma Village

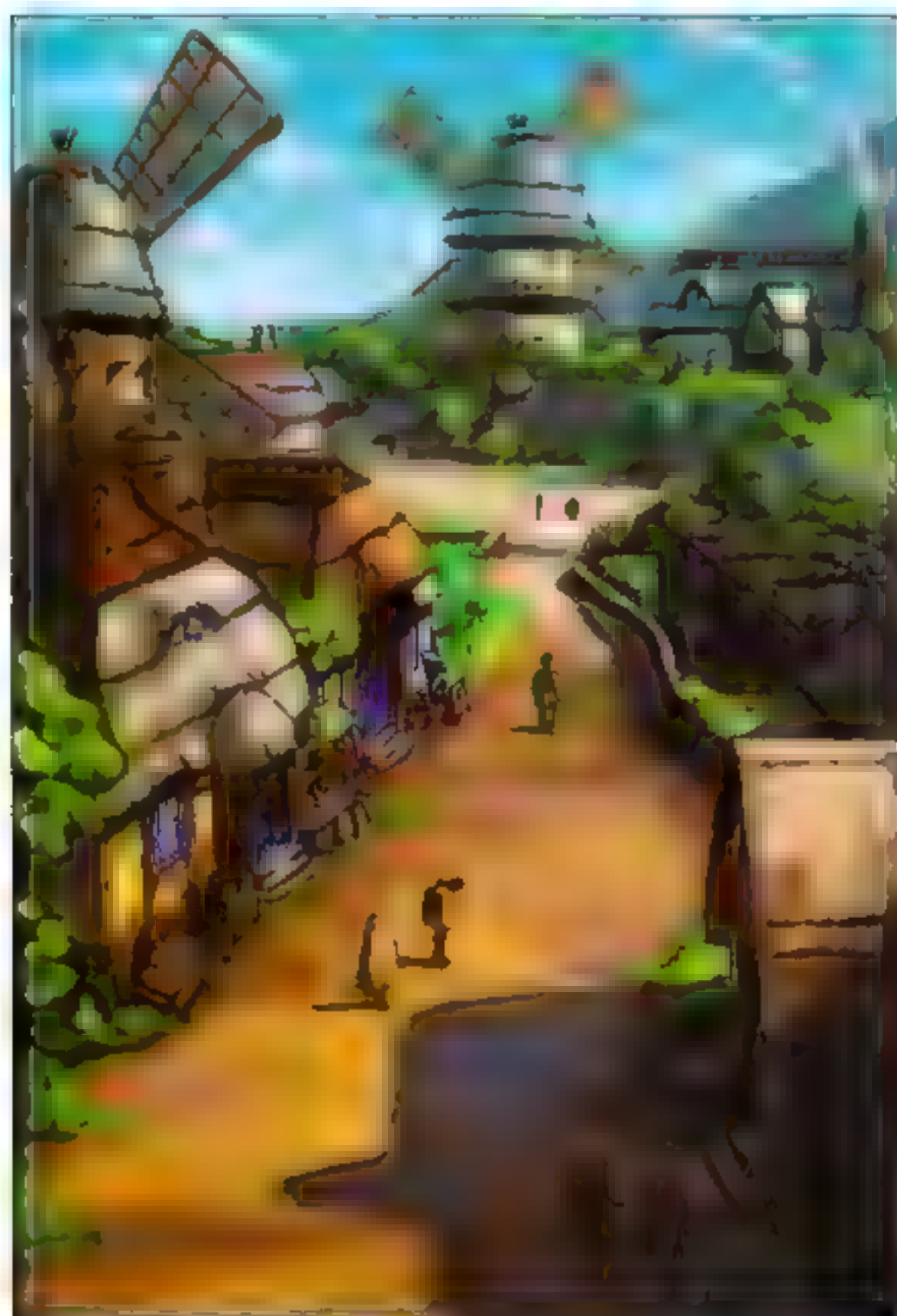
パーモ村

◆ ワインを特産とするパランドール領の村

パランドール城下町の南、ブラスタ平原を越えた先にある静かな農村。畜産も営まれているが、温暖な気候と美しい川の水を利用したワイン造りがもっとも盛ん。城下町の人々はハーモから届けられるワインを毎年楽しみにしている。



◆ イメージイラスト



◆ メインストリート

◆ 牧場

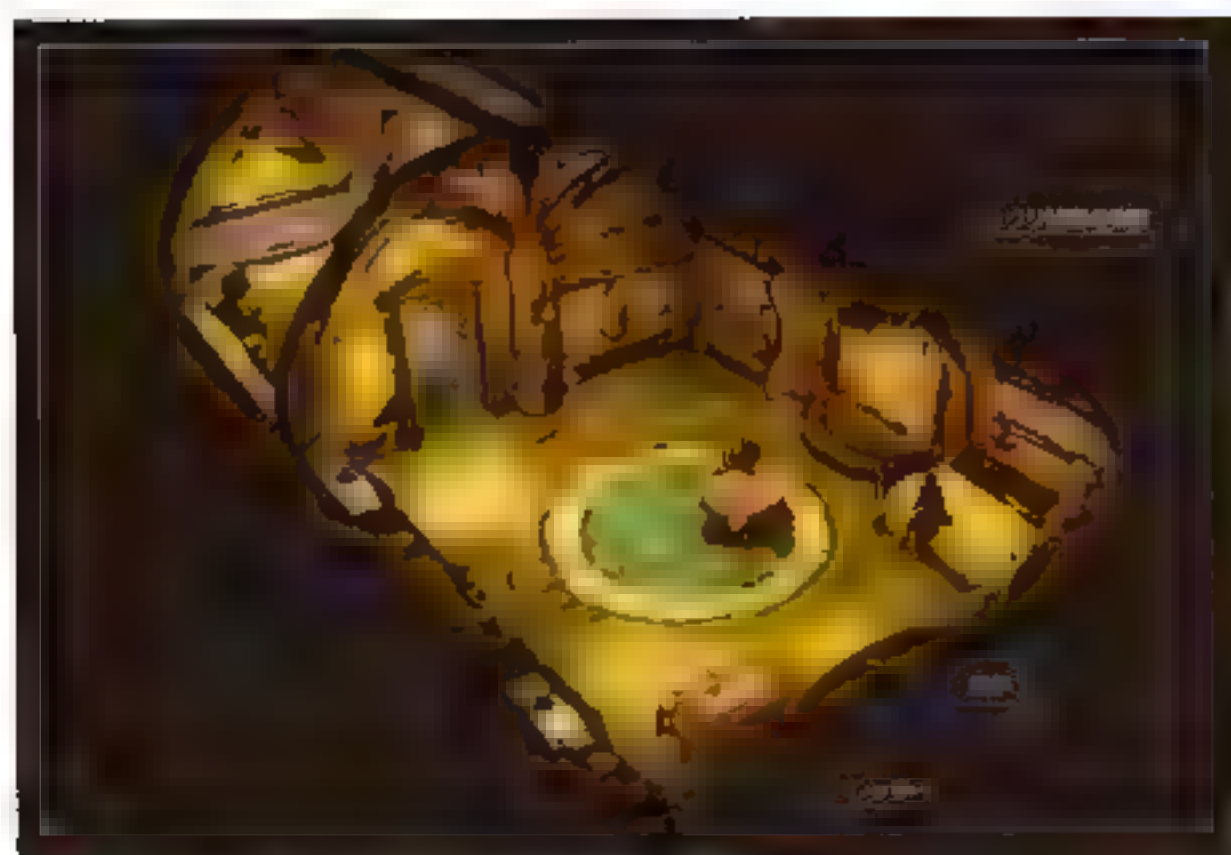
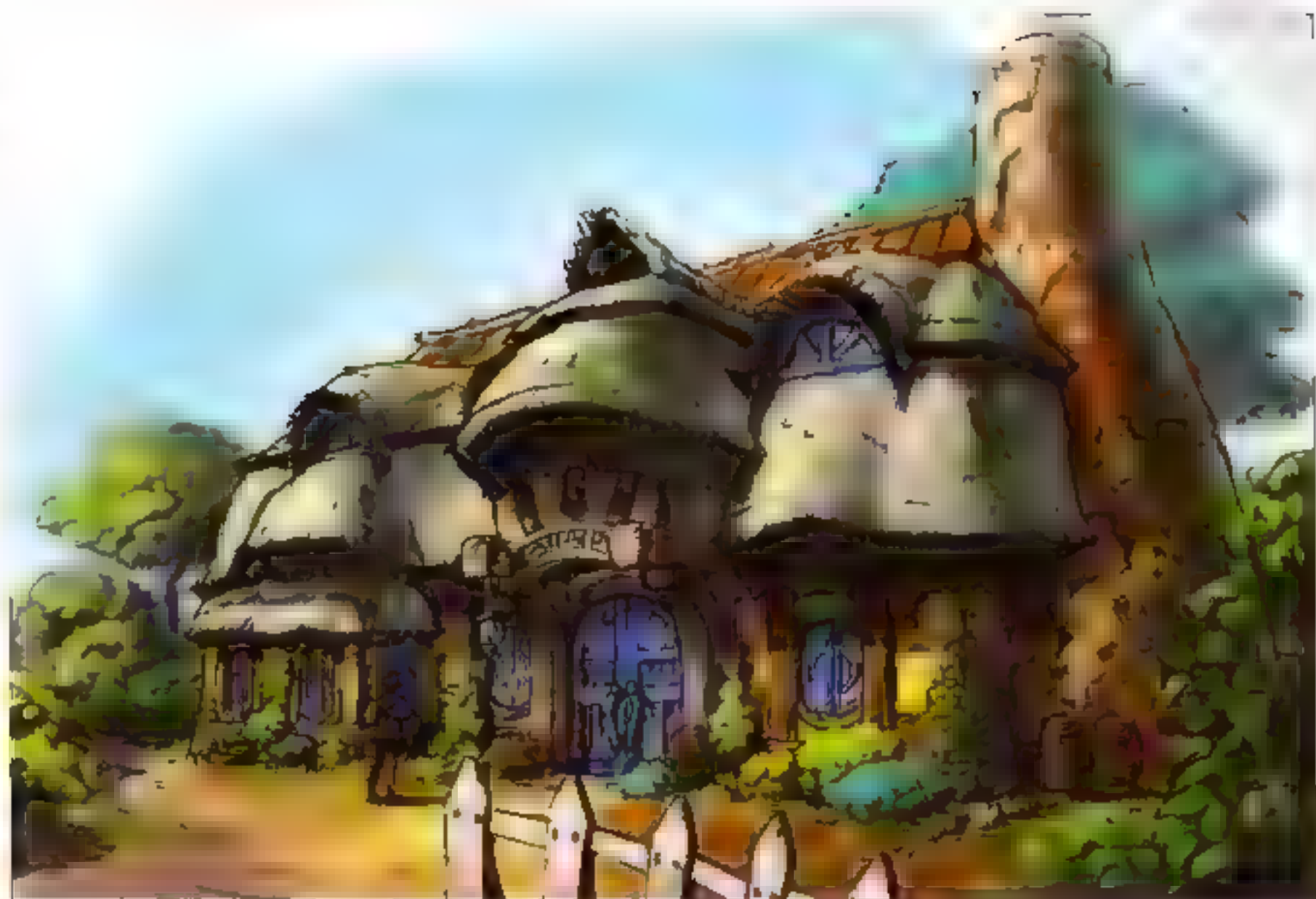


Creator's Comment

パランドール王国から離れた、ワインを造るための農村というコンセプトです。厚いからぶき屋根の建物があって、イギリスの農村をイメージして描きました。発展している王国と、のどかな村という対比を出したいというのもありました。ただ、実際の画面で寂しく見えないように、風車のような動く大きな建物もあつたりします。ユウリの家、置いてある小物などは、ユウリならこんな感じのものを持っているんじゃないかな、と想像して描いてみました。特にストーリー上の意味はないんですが、こだわりということで見ていただければ。 <田中>

村長宅(外観)

ユウノ育ちの親でもある パーモ村長の家
ユウノ自身はラバ・チワイン造りで働いて、るか
ときとき実家のワイン造りも手伝っている



村長宅(2階)



村長宅(2階小物)



酒場(外観)

パーモのワインをも とも早く飲め
る酒場として 酒通は人気の店。
ただ あまりにワインが美味すぎて
ラウスのように 仕事もせずに飲み
呆けてしまう人も

ラウス設定画



酒場(内観)



ワイン運送車

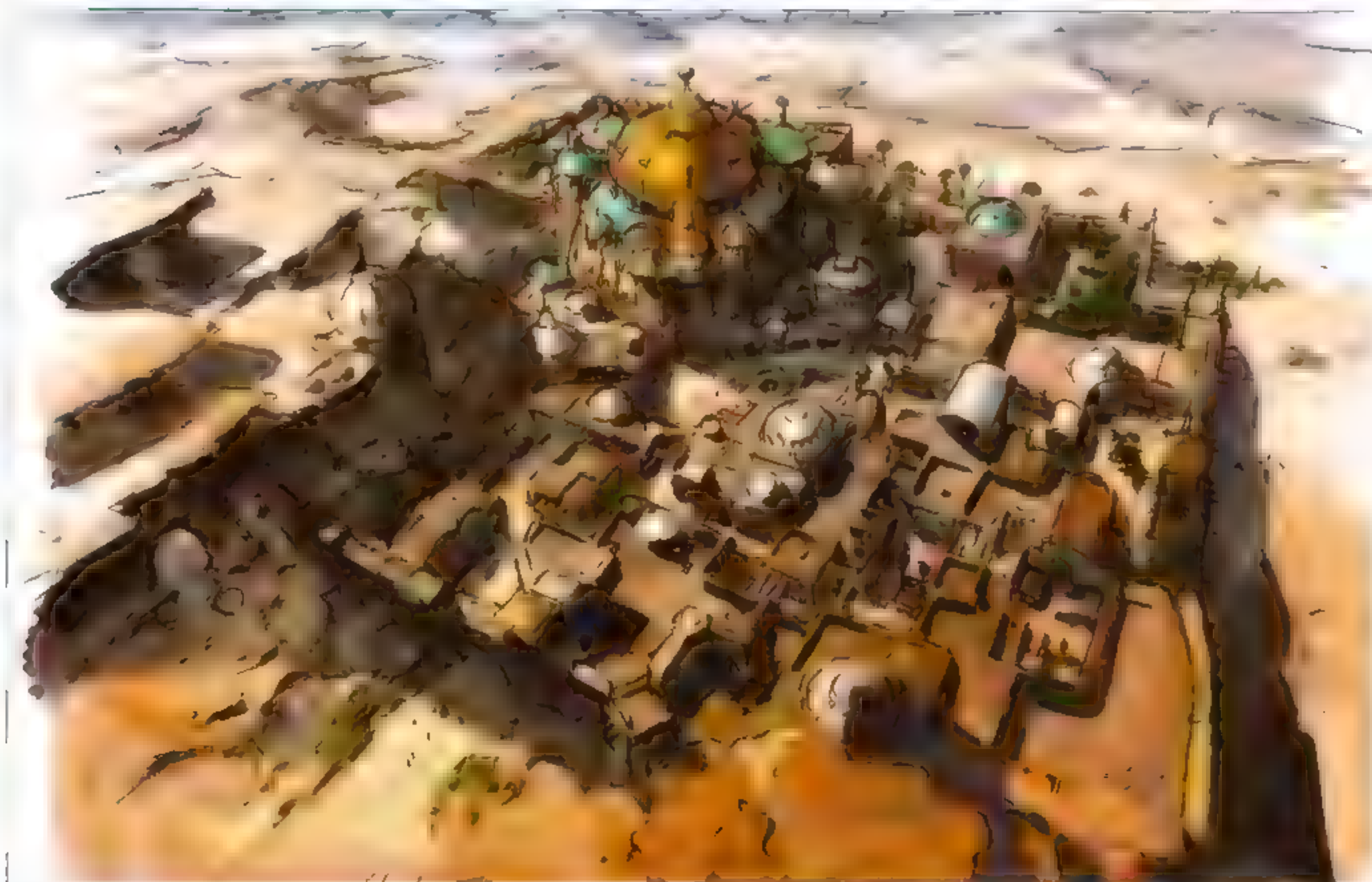
Albana

The Desert Town of Albana

砂漠の町アルバナ

砂漠における旅人の中継地点

人砂漠のなかにぽつんと存在する町で、白人なガーマン族のガマローネに統治されている。砂漠を旅する冒険者や商人のキャラバンが多く訪れるが、なかには「横金」や砂漠越えをあきらめ、スラム街に身をやつすものも少なくない。



イメージイラスト

東ゲート周辺



ゲート外観



Creator's Comment

様式としてはアラビア風の町ですね。この町のメインは、やはりガマローネの宮殿で、砂漠のなかに巨大なサボテンが鎮座しているようなイメージでデザインしています。また、砂漠のオアシスでありながら、スラム街のような場所もあって、にぎやかさと暗い面をあわせもつ町として描きました。それから、アルバナに限らず全体的なことですが、建物を大きくすると相対的に人物が小さくなってしまいます。そこで、人がこびとに見えないよう、建物にデザイン的な情報を詰め込んで説得力をもたせる。ディテール作りを大切にしました。絨毯の模様も地域ごとに変わったり大変な作業でしたが、みんな頑張ってくれましたね。〈栗井〉

中央広場



井戸
水面の深さは5m位です。途中から
塗り土が剥げてレンガが剥き出しに
なっています。
井戸の周りには、
草が生えています。

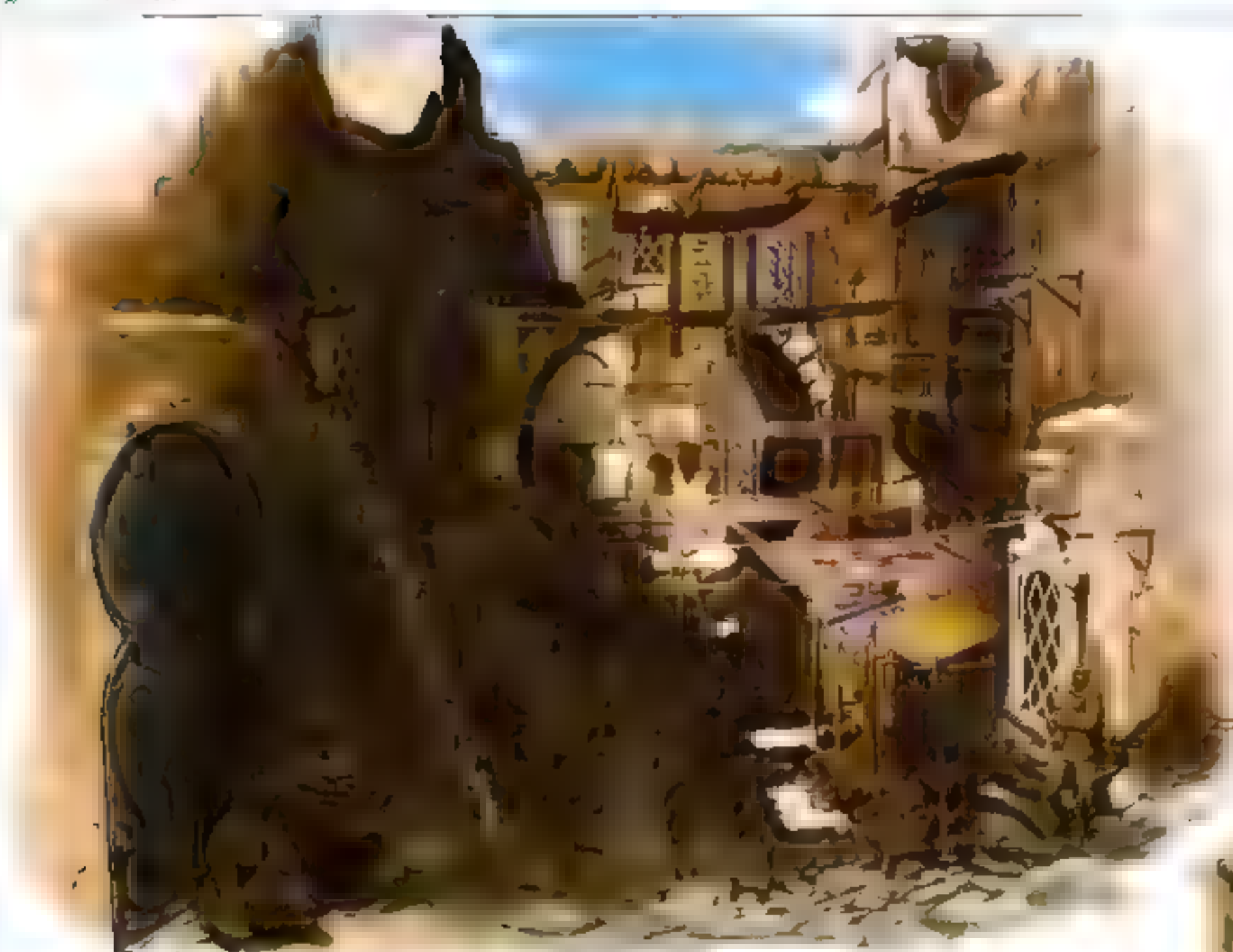


小門
できるだけ門の厚みを
厚くしてください。
ボロボロになっています。

露店 拡張型
下に床板を敷いて、品物を増やしてください。



スラム街



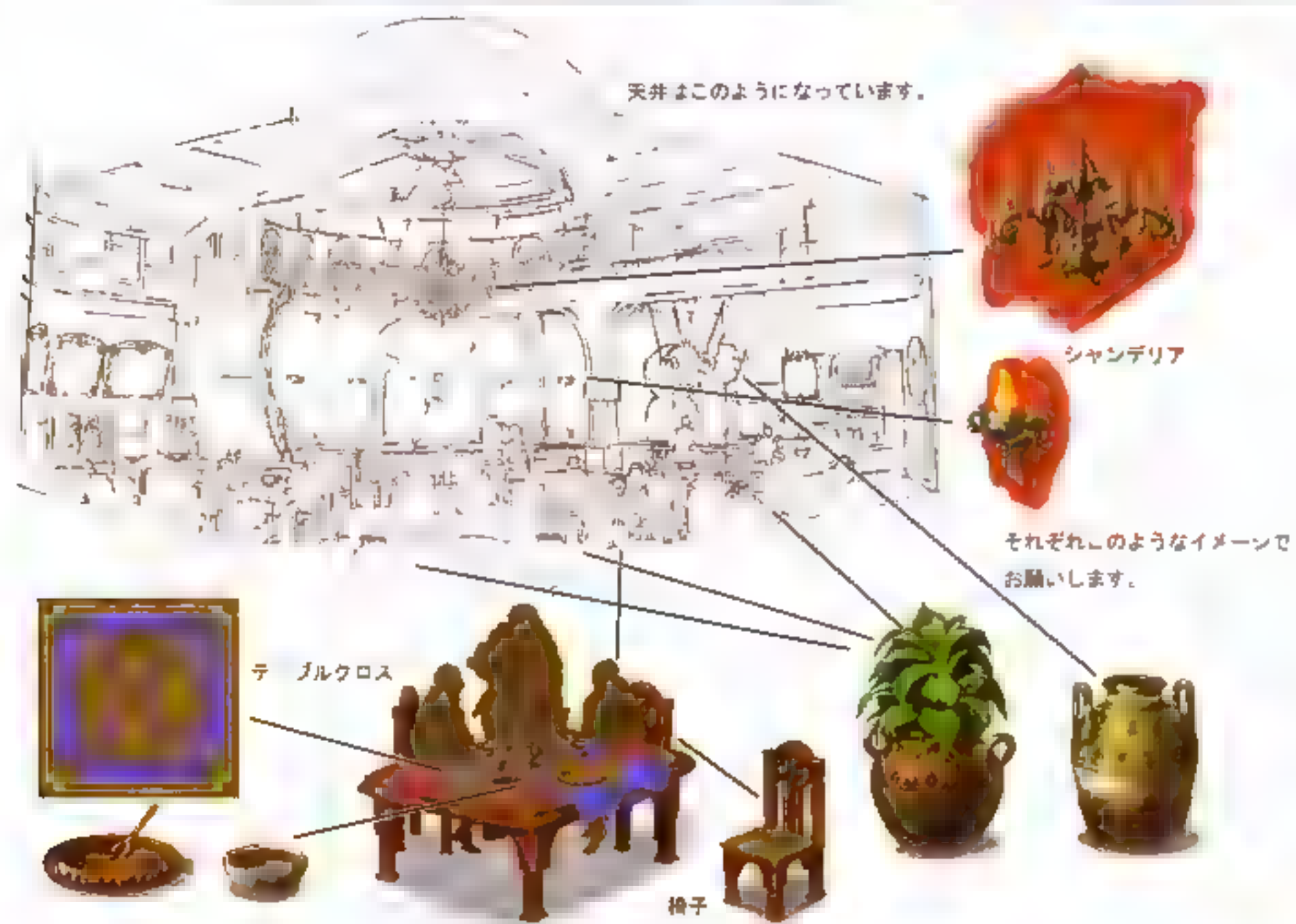
表の広場や通りの華やかさに比べて、不良グループや貧困者、浮浪者のたまり場
のような場所にしています。他の広場や通りより、一段低い場所にあり、道幅が
極端に狭く、ほとんど日が差し込みません。
壁など、汚れや壊れ欠けがそのまま放置されて、道に破片や、木の切れ端が散乱
しています。天蓋や布地も汚れくすんだ色で、暗く荒れたイメージをお願いします。

スラム街の露店付近
鉄の格子で遮っている扉。一段高く、入る場所が狭いです。
(入れません。) 廃材や紙屑などが散らばっているよう
にしています。

小門
表の通りの門より幅を狭く、厚みを
厚くお願いします。



酒場（外観）



酒場（内観）

酒場（俯瞰図）

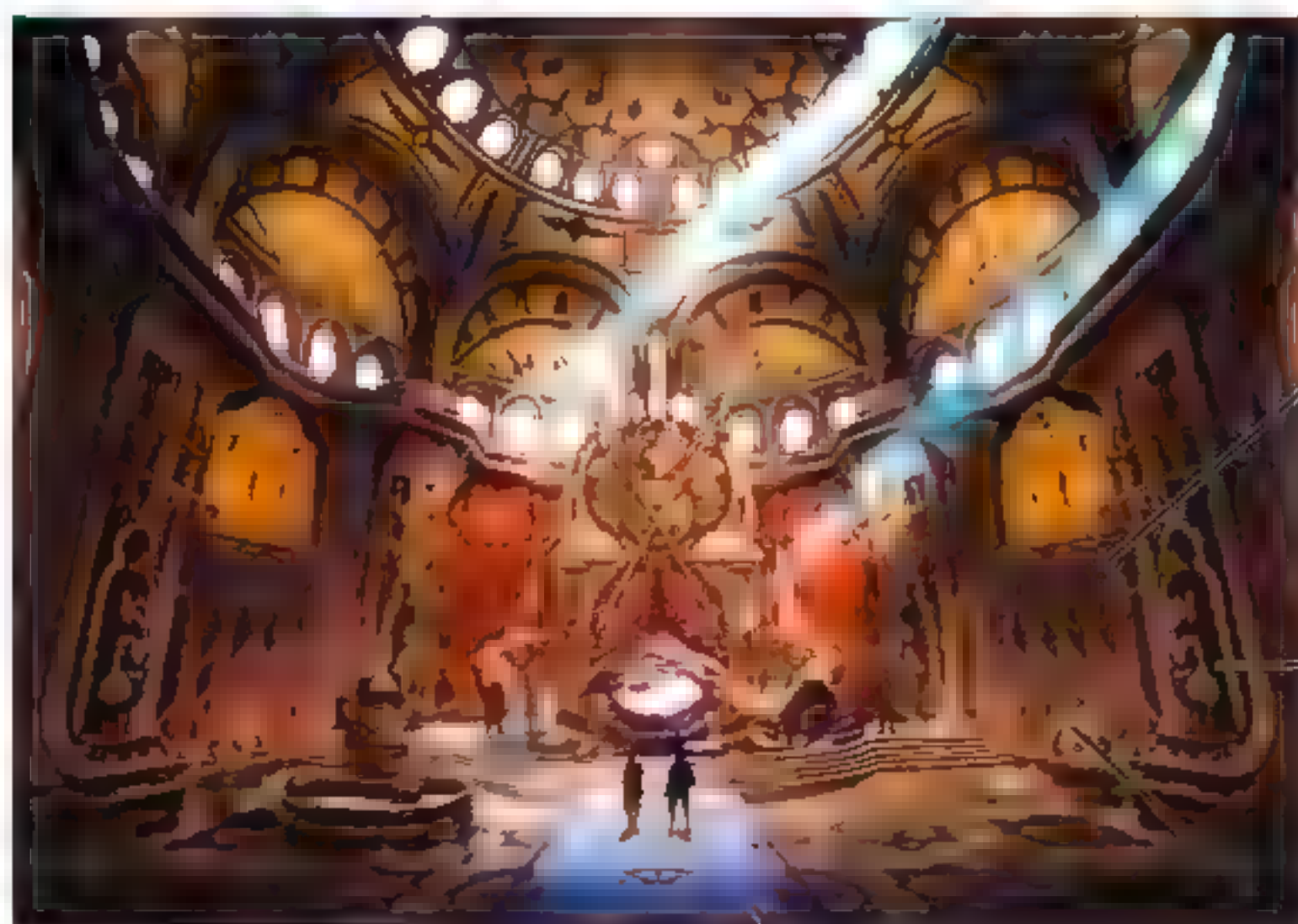
レナートたちとカーナが会う酒場の全景。ゲーム中と見比べると この図のとおり忠実に作られていることがわかるだろう



✦ ガマローネの屋敷 (外観)



✦ ガマローネの屋敷 (内観)



これをアレンジしてください



中世の甲冑でなく中東風のイメージの殻にしてください。

お香を焚いている器具です。壺の上の穴からでています。



武器の飾り台
これをアレンジしてください。



絨毯の模様です。
参考にしてください。

Greede

The Free City of Greede

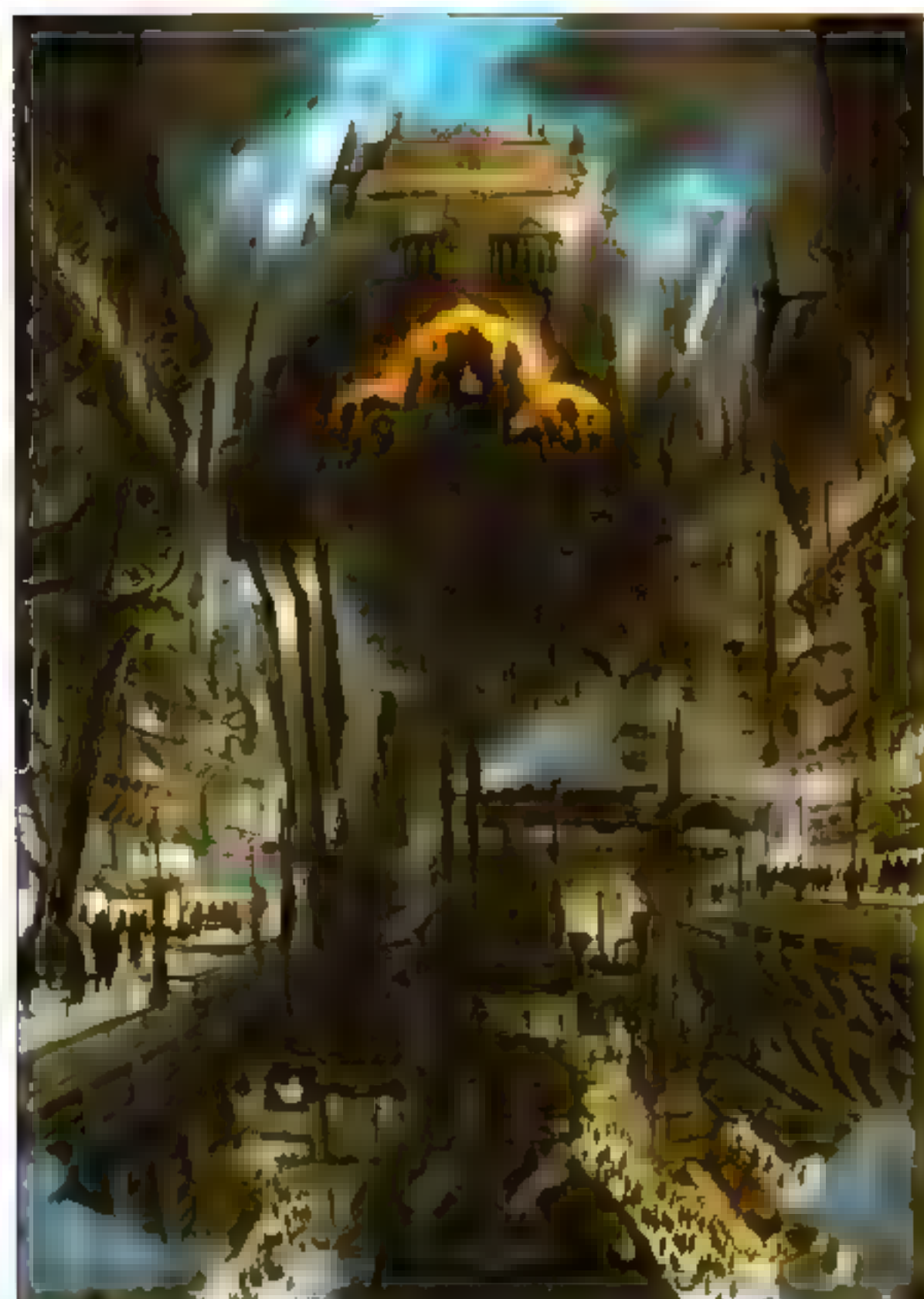
白山都市グリード

巨大生物の上に乗った“動く”都市

大陸南東の盆地を闊歩する「人生物デミール」その背中にグリードは存在する。周囲の岩壁では鉱物資源が豊富に得られ、蒸気機関を実用化するなど技術レベルも高いが、急速な発展による貧富差の拡大が問題となっている。



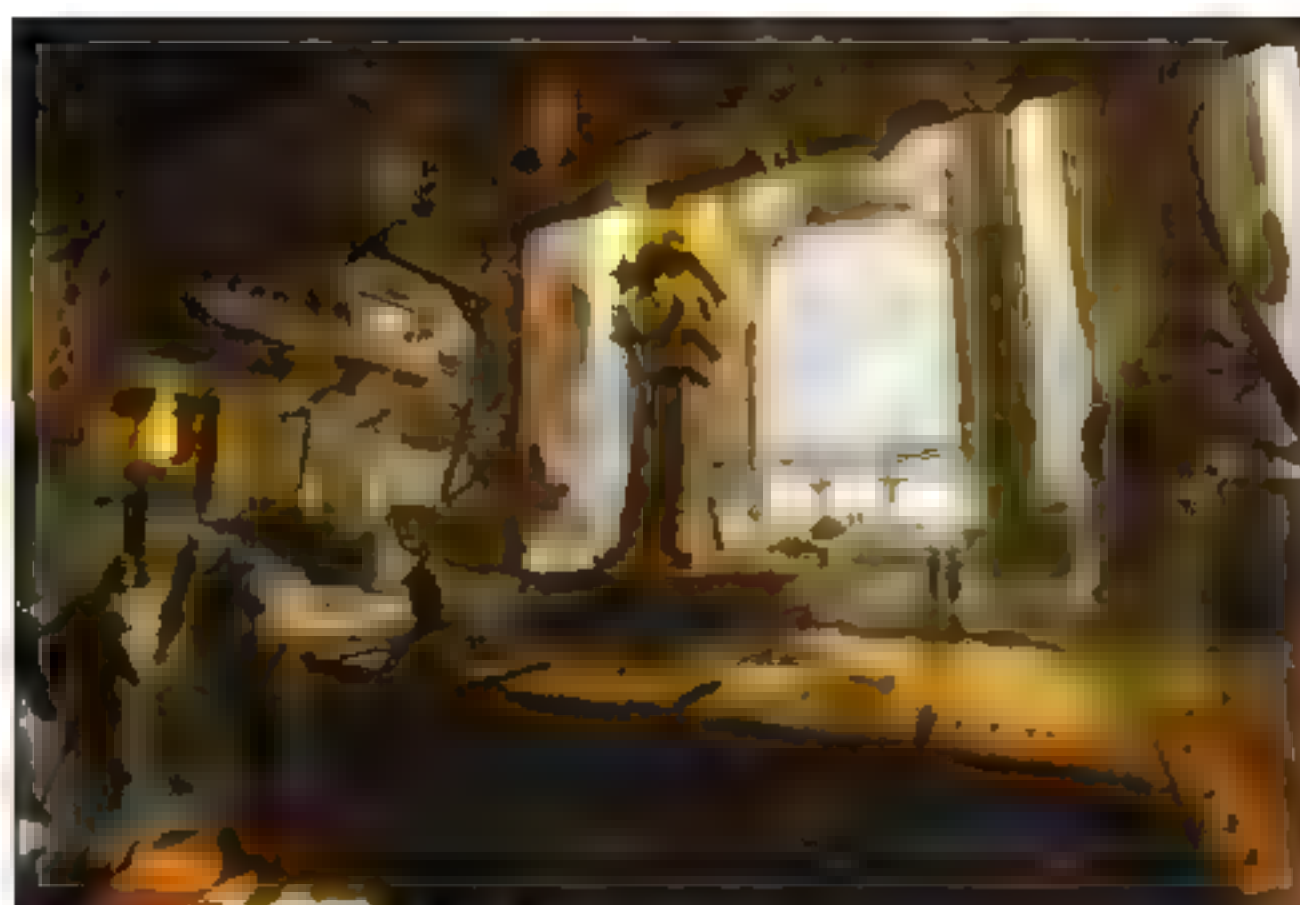
イメージイラスト



コンセプトイメージ



グリードを支えるデミール



◆ メインステーション1F

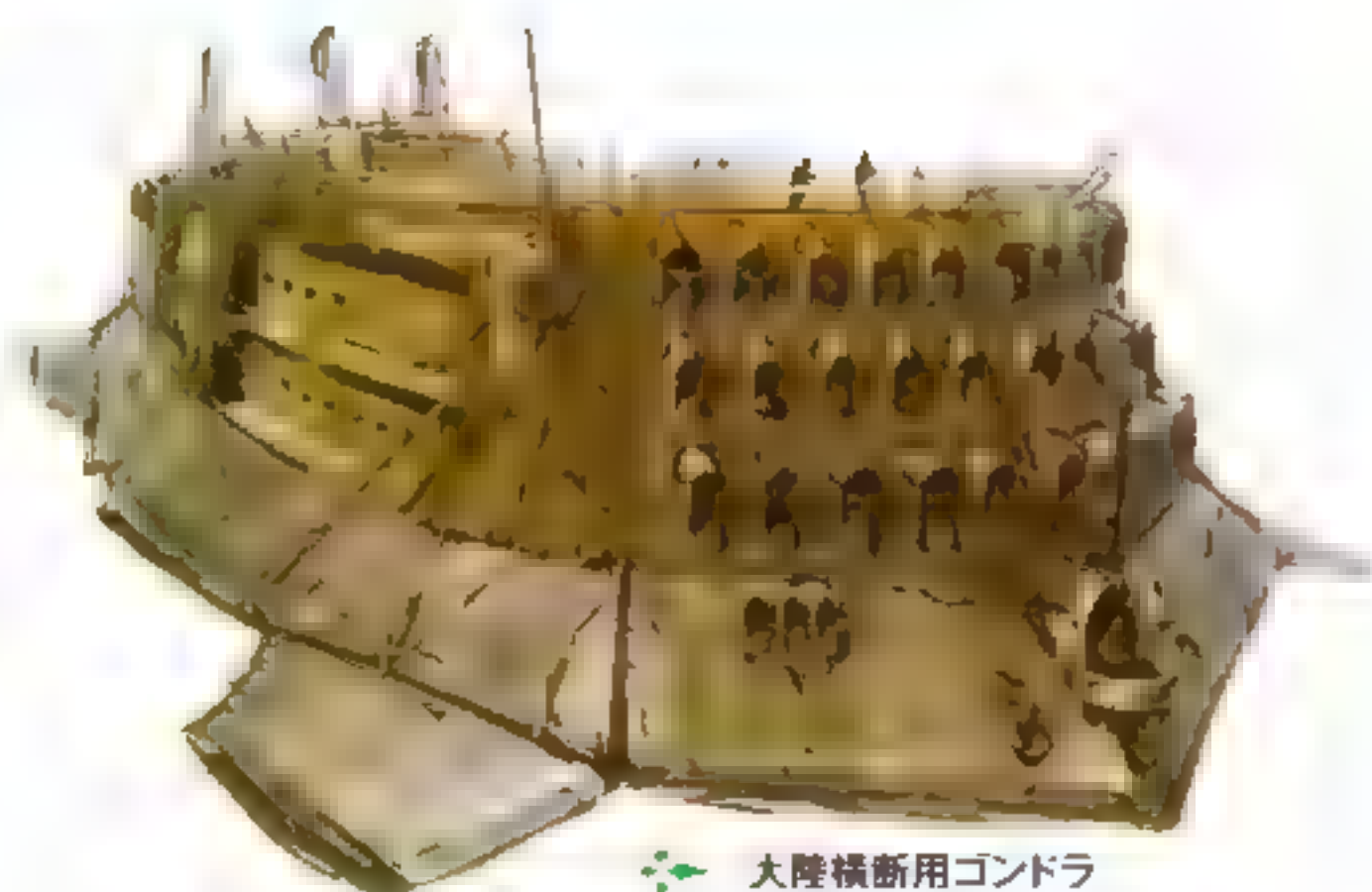
◆ 機関車



◆ ゴンドラ乗り場



◆ ゴンドラ



◆ 大陸横断用ゴンドラ

巨大な飛行生物を利用したゴンドラは、蒸気機関車に並ぶグリードの名物。フランダー山脈や虫の谷と行き来するのには欠かせない乗り物だ

Creator's Comment

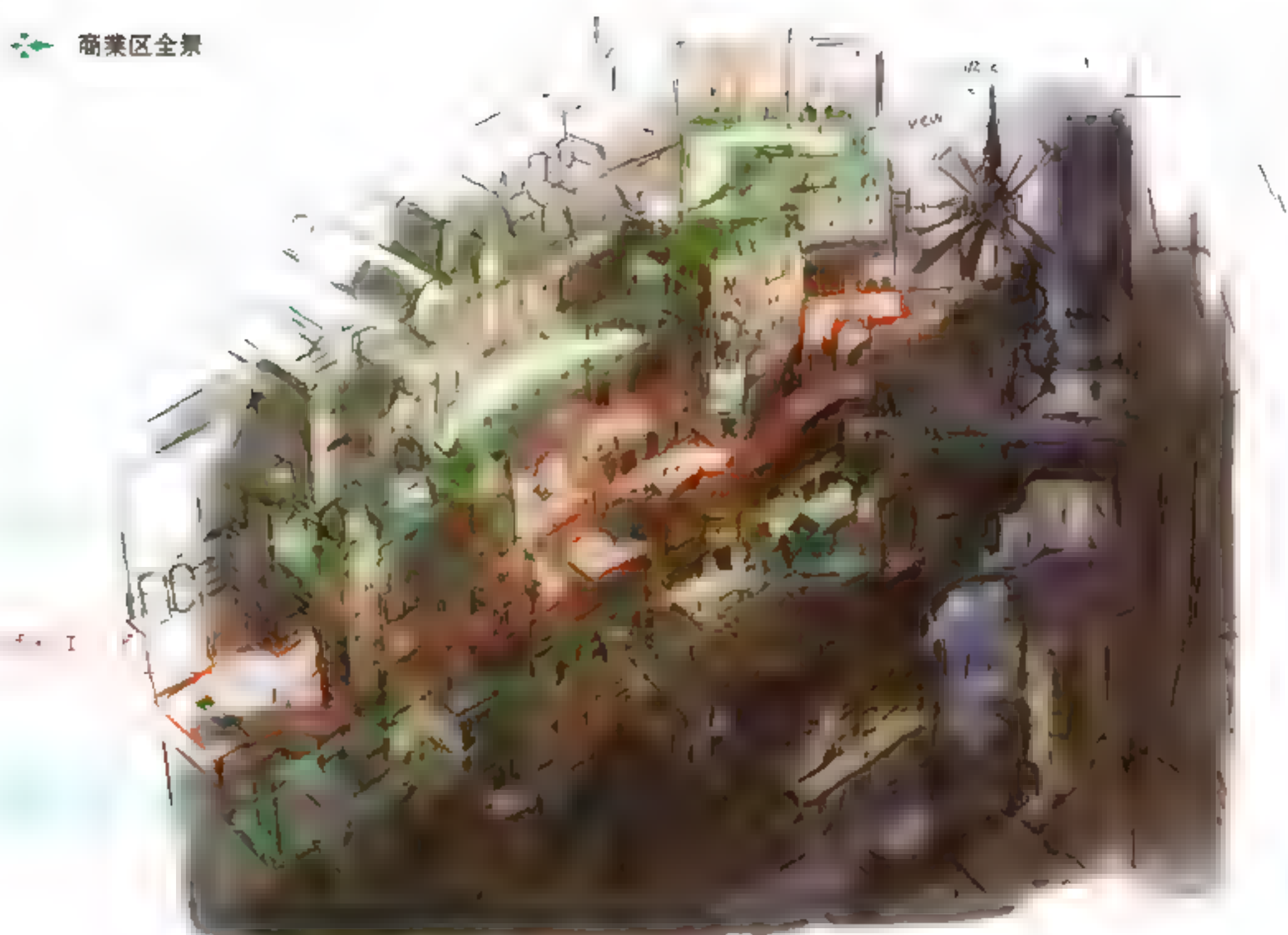
実はグリードは、僕が就職活動のときにレヘルファイブに持ち込んだイラストが元になっています。さらにたると、大学生のときに描いた空母を真似たような巨人の絵が大元ですね。「ゴンド」も、もともと飛行する戦艦兵器を考えていて、それを乗り物に変えました。ただ、デザインに時間がかかったわりに出番が少なく、ちょっと悲しかったです(笑) <倉羽>

倉羽が持ち込んだイラストは、グリードだけではなく、白騎士物語。そのものの発端にもなったんですよ。彼のイラストを見た日野が「これか出てくるRPGを作ろう!」といたく気に入ったのが始まりでした <田中>

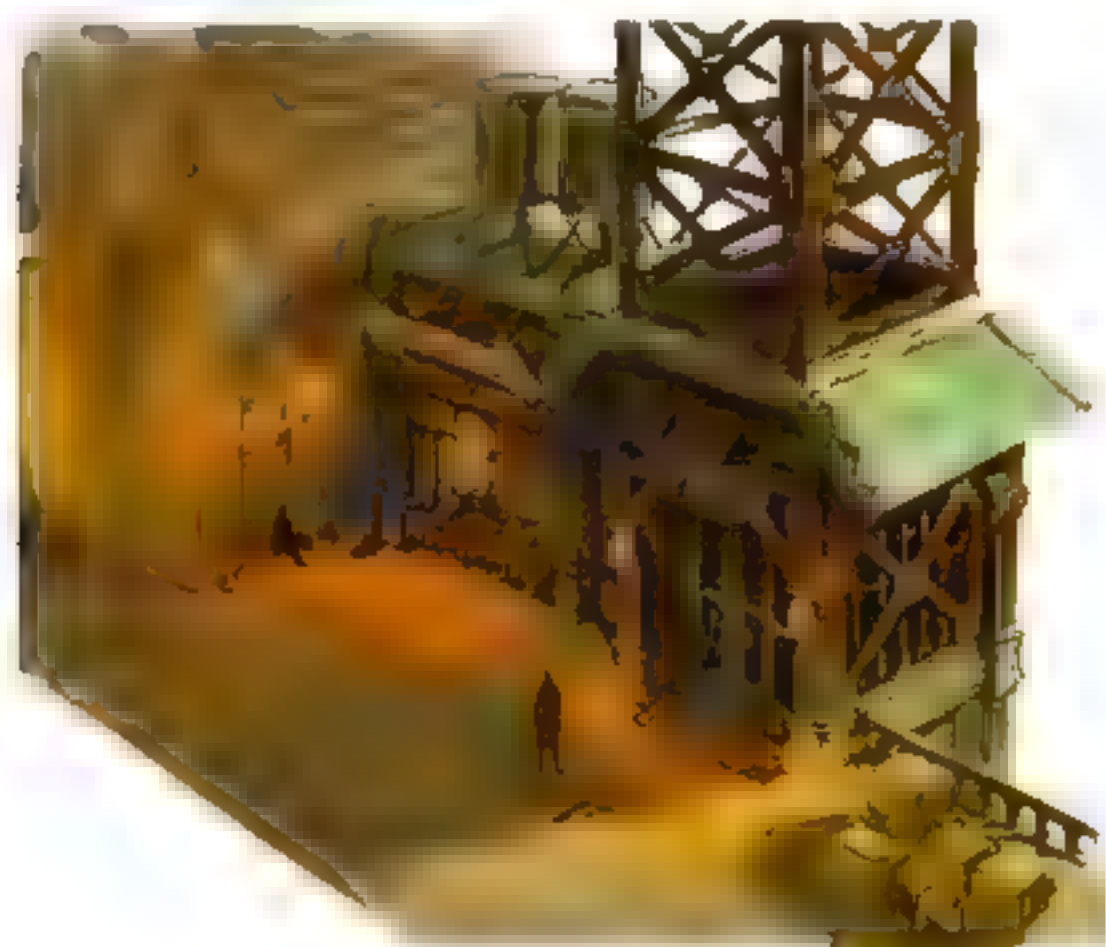


◆ ドリストール専用ゴンドラ

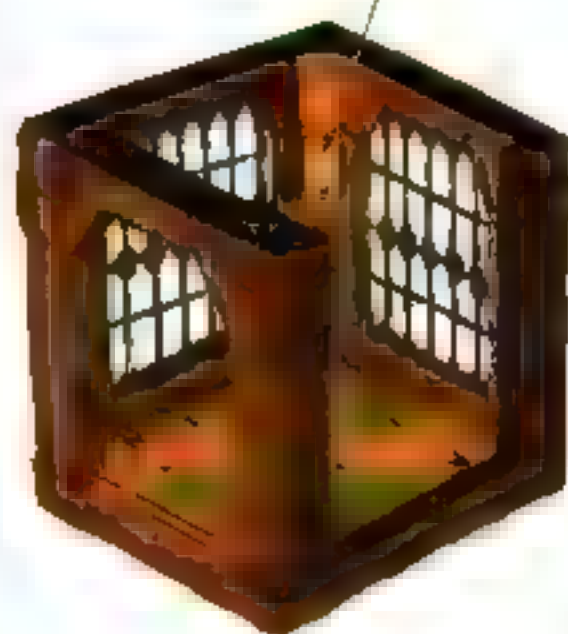
商業区全景



商業区エレベータ



商業区のカス灯と共通です



スイッチはグリッド下図廊のものと共通です

商業区酒場内観



サイトにある酒類入れです。参考にしてください。酒瓶を色・形・多種多様にしてください。

立ち飲み用のテーブルです。参考にしてください。カートの輪をくわして演じているように演出してもよろしいかとおもいます。



置時計



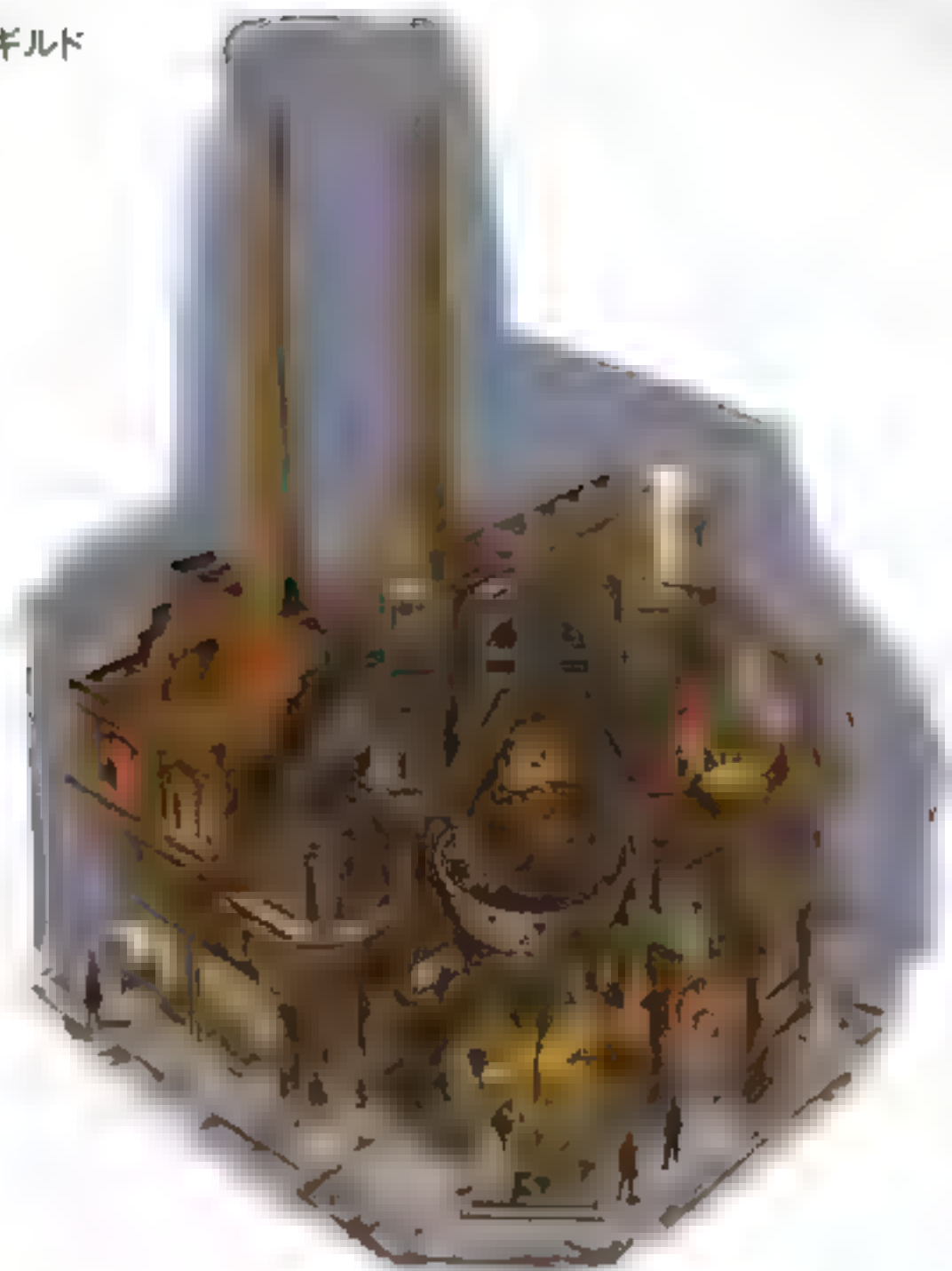
置時計を参考にしてください。



飾を見るための脚立です。他の道具類・武器類もあつますので表用してください。



冒険者ギルド



ダウNSTOWNストリート



闇市の入口



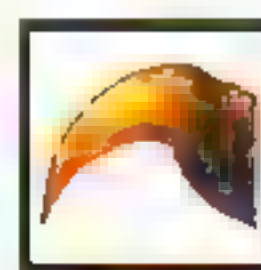
闇市内部



偽物は冠が小さく、装飾が少なく、少し粗悪になるようにお願いします。

冠が小さいです。

装飾がありません。

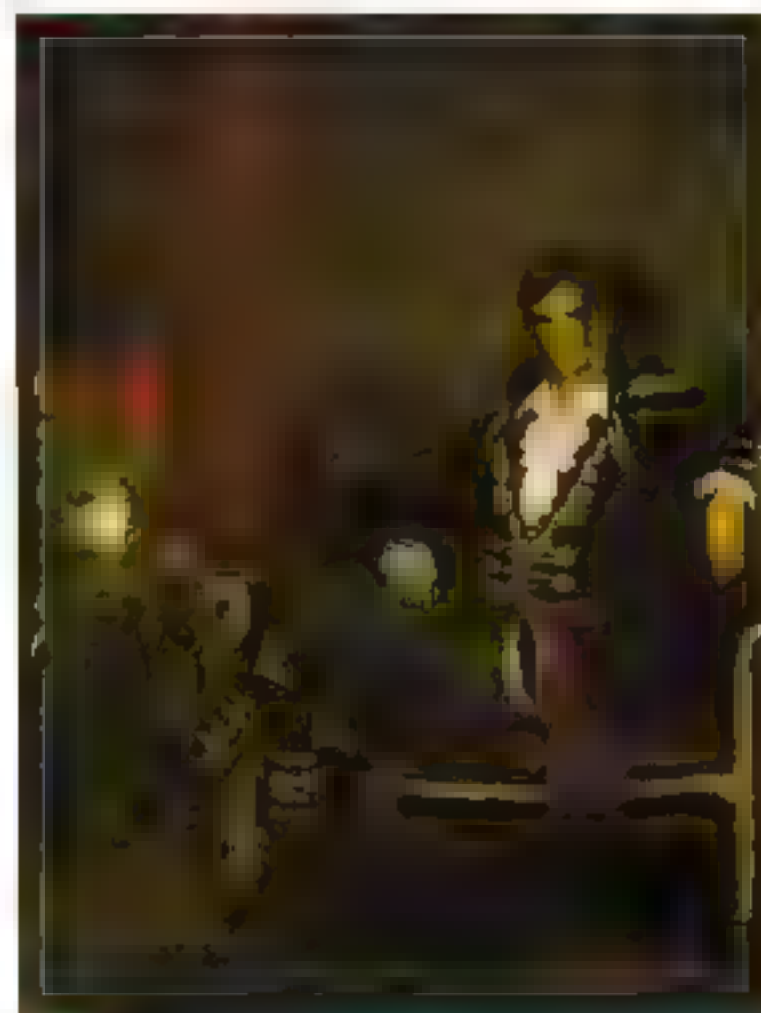
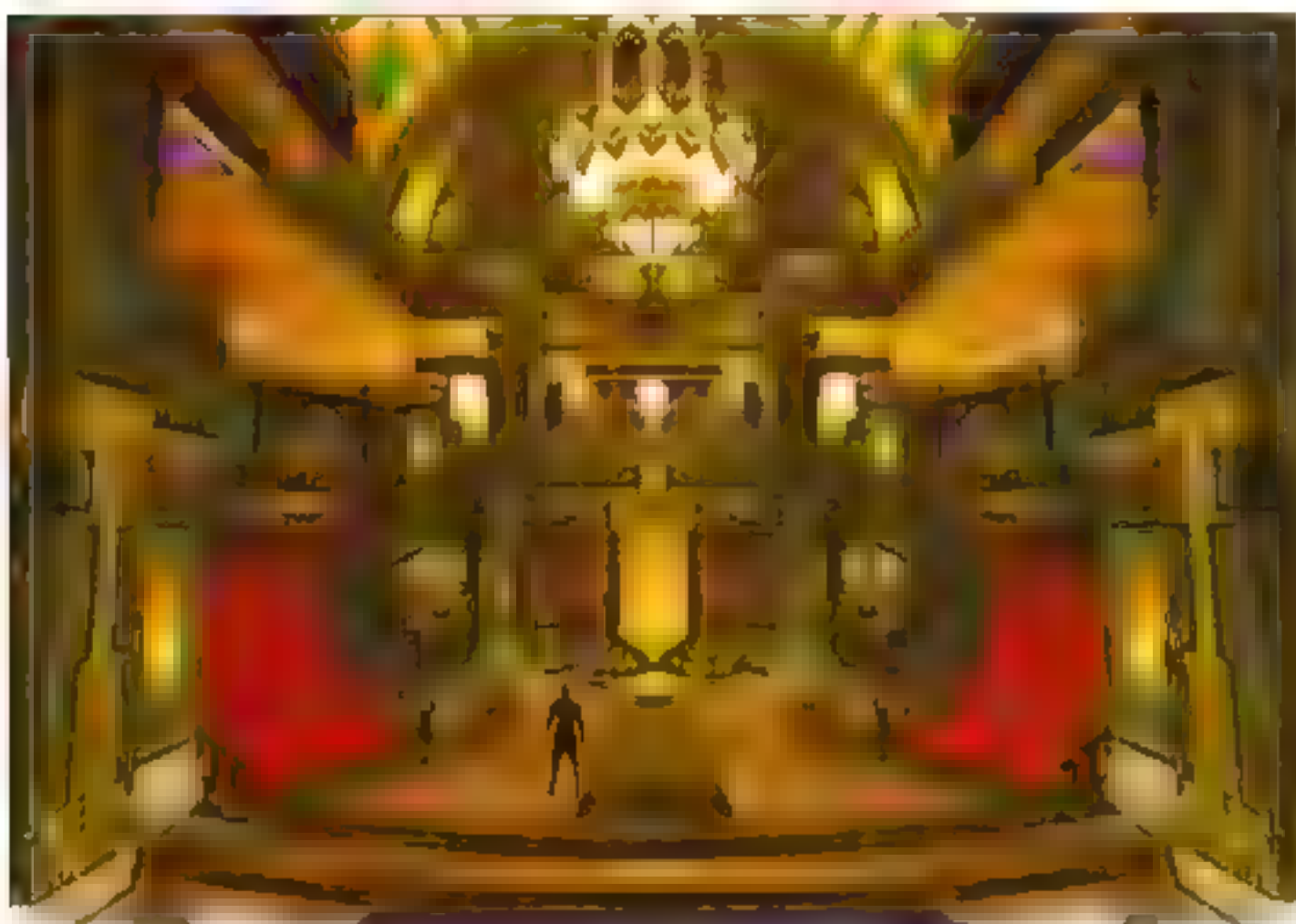
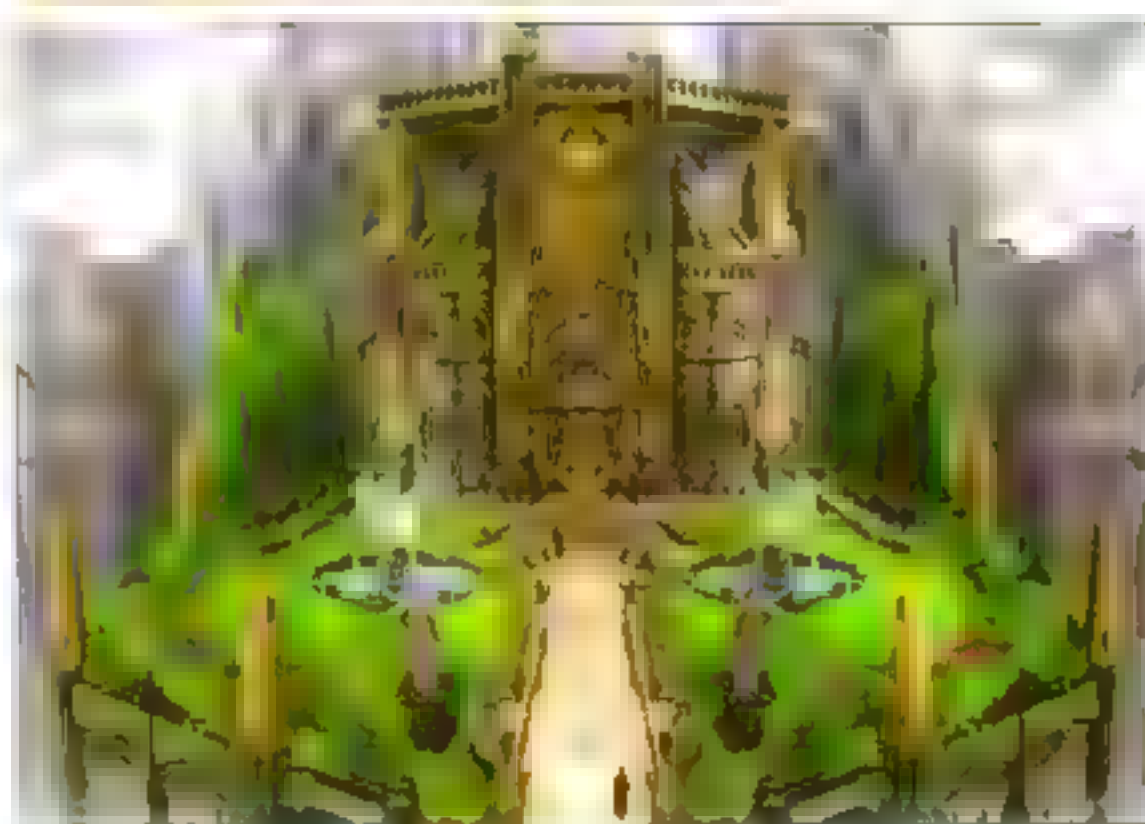


ファイヤー・リザードの爪から出来た瞳

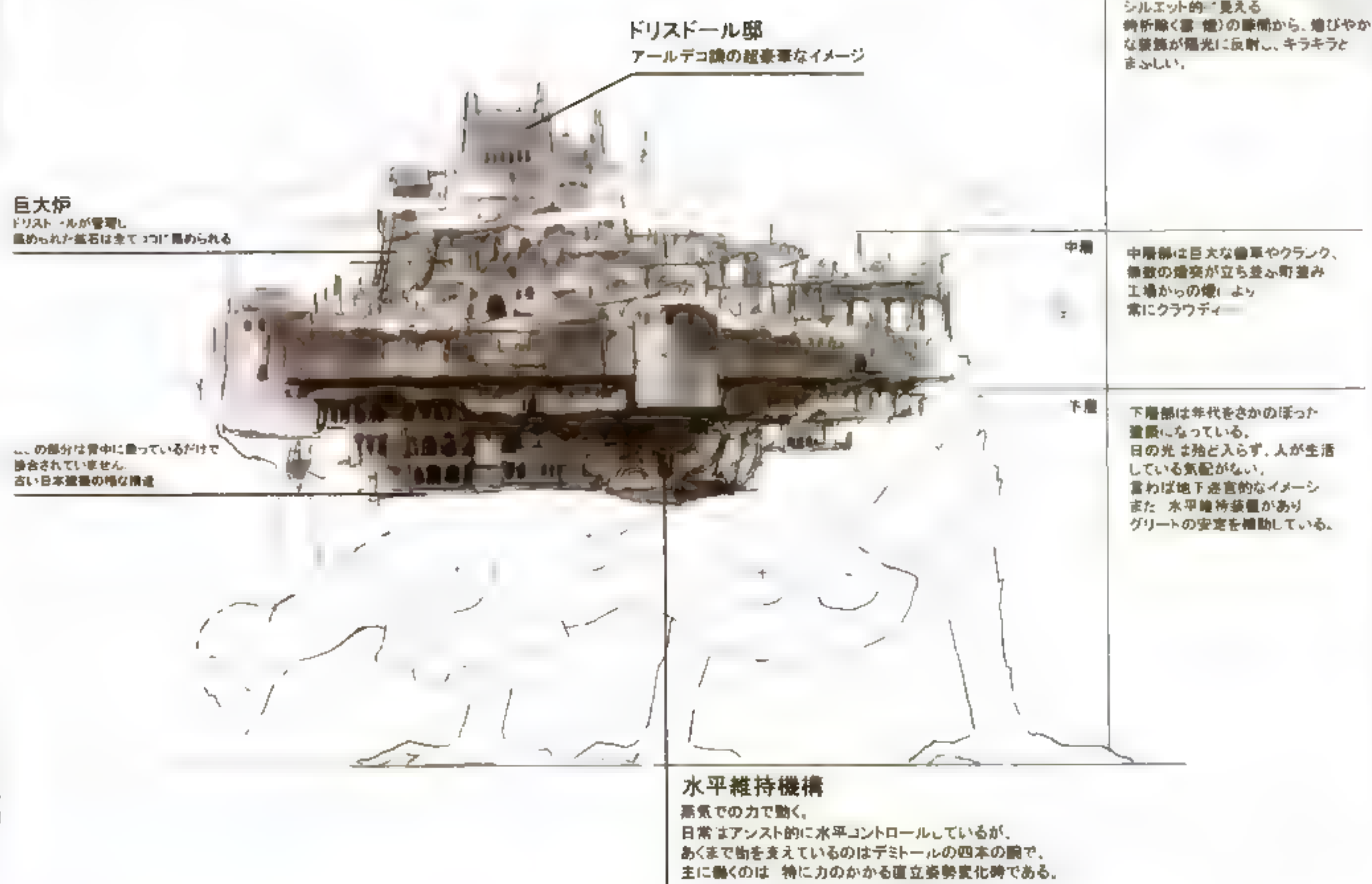


レバーヌの女神像

シーザーが父であるトリストール伯爵にプレゼントしようとした美しい芸術品。最初は見よう見まねで作ったニセモノをプレゼントしたが、のちにレナートたちの協力もあり、本物を手に入れる。伯爵はシーザーが自分のために造ってくれたニセモノも気に入り、入っていた



グリード設定



採掘場に横付けされたグリード

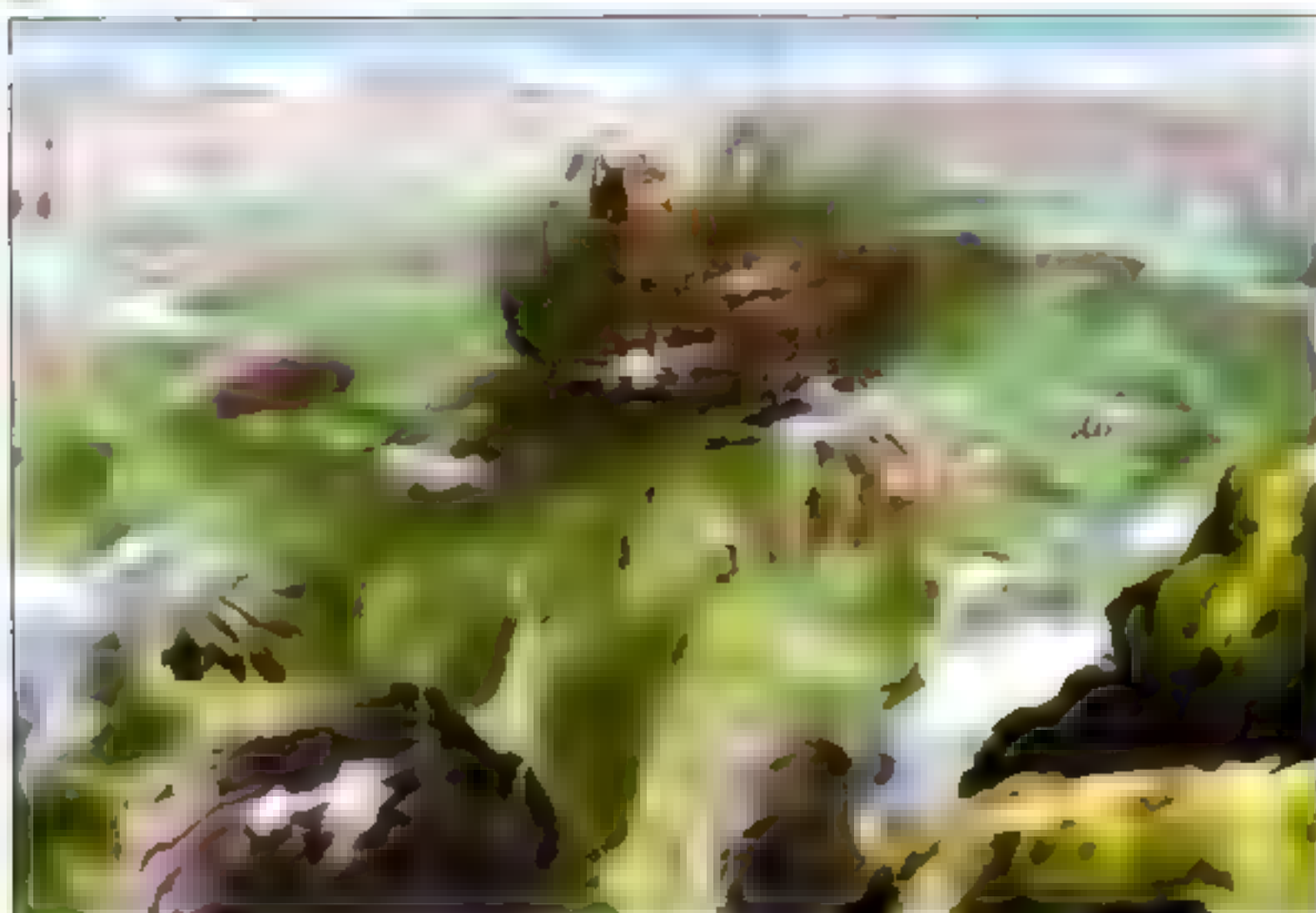


Creator's Comment

デザインを始める前、最初に地域ごとの気候や特徴といった大まかな設定だけは決めていて、グリードは昔のロシアのようなイメージと決まっていた。ちょっと寒い地域で、どこか陰い一面も含んでいる感じです。ちなみに、階層ごとに雰囲気が変わっているのは、デミールの背中に近い部分はもともと遺跡のようになっていて、そこに人が住みはじめて建物をつぎ足しているの、あとに作られた上層のほうが近代化しているという設定のためです。 <桑井>

街の看板のデザインは、昔のロシアのポスターなどを参考にしています。「労働するぞ!」といったイメージですね。 <倉持>

地上に置かれたグリード



地上に置かれたグリード 側面図



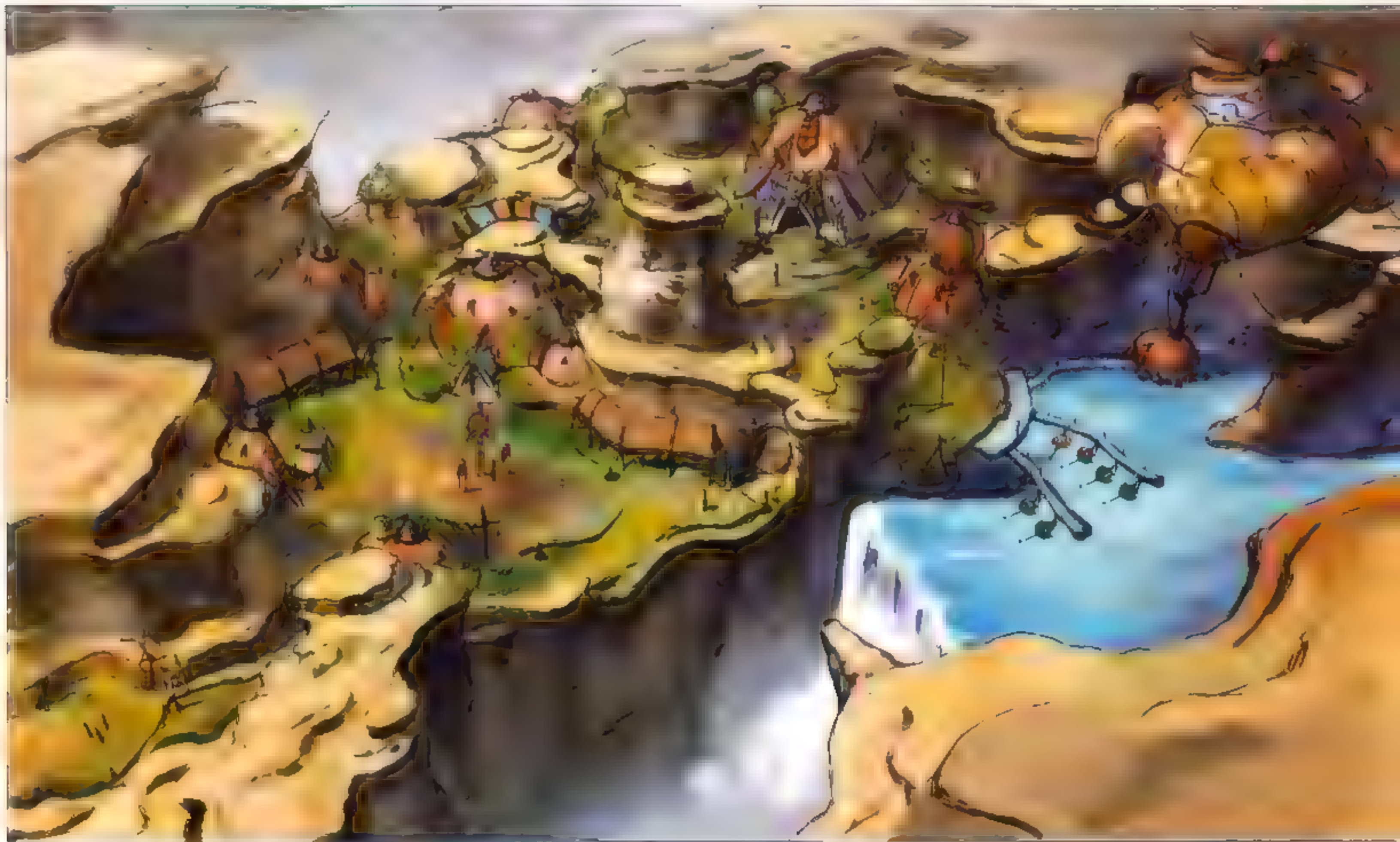
Bacca

Bacca

バッケイヤ

風の民・ハビタル族が暮らす小集落

虫の谷の奥地に存在するハビタル族の集落。グライダーを操るウインドライダーズたちの基地としても機能している。ドクマ戦争時代にインシュレニア帝国の侵攻を受けたが、トロル族の勇者マグスによって守られたという伝説が残る。



イメージイラスト

メインストリート



Creator's Comment

ここには、ハビタルというちょっと変わった奴らが住んでいるという設定があったので、タウン自体もおもしろい感じにしようと考えました。この世界では珍しくテントで生活していたり、集めたグリーバーのガスをためるバルーンがあったり、インディアン風のオブジェが並んでいたりですね。とにかく、ずっとなきょうなデザイン、ほかの地域にないものや色味をどう出そうかと悩みながら描きました。また、ユーザーが実際に歩き回ったときの風景の見え方にも気を使ってデザインしています。＜田中＞

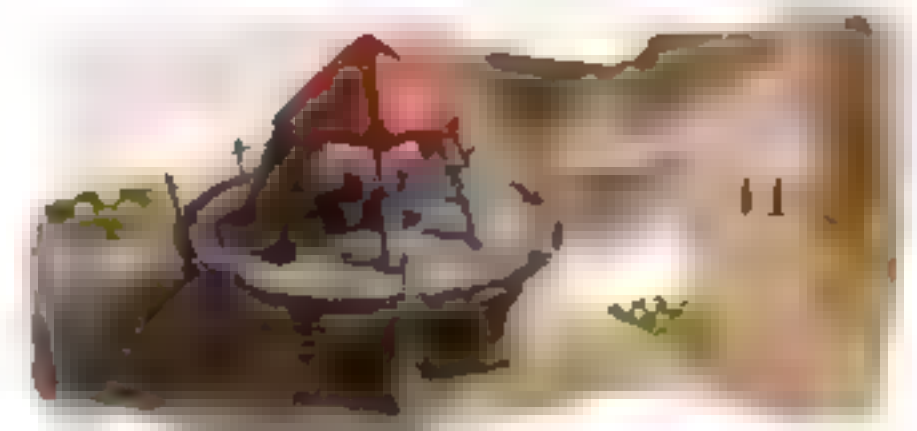
✦ 族長小屋 (外観)



✦ 食材店



✦ 見張り台



✦ 族長のイス



✦ 族長小屋 (内観)



✦ 広場のトーテムポール



✦ 壁画



✦ 子供の落書き (マグスの絵)



Sinca

Sinca Village

シンカ村

◆ 契約者たちが幼少期を過ごした村

トグマホール付近の山中にかつて存在した小さな村。古代道跡から見つかった。レナートたち5人の子供をかくまうための場所だったが、のちに子供たちを別々の甲斐に預けることになり、その役目を終えて放棄された。



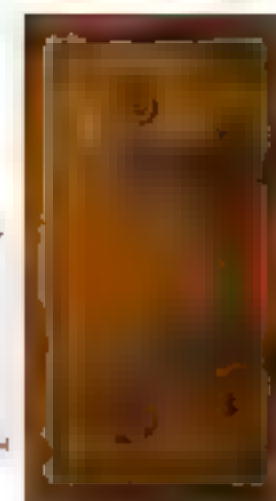
◆ イメージイラスト



◆ 民家

◆ 民家詳細

素焼きのレリーフ



扉



裏側

屋根は木の皮を葺いたものです。

Creator's Comment

コンセプトとしては、廃墟ということとマチュピチュのような高地の村という設定がありました。崩壊前のイラストはゲーム中で使うわけではなかったのですが、いきなり崩壊後の廃墟だけを描いてもつまらなそうに見えるので、まず生活感のある崩壊前をひととおりデザインして、そこから崩壊の様子をイメージして崩壊後を描いています。 <田中>

廃墟ということで、風景や色味だけではなくライティング(光の陰影)で崩壊している様子を表現しています。建物の外壁が段々になっているのも、崩れた建物のシルエットが映えるようにという理由からです。 <梁井>

崩壊後のシンカ村



崩壊前のシンカ村



シンカ村の子供たち

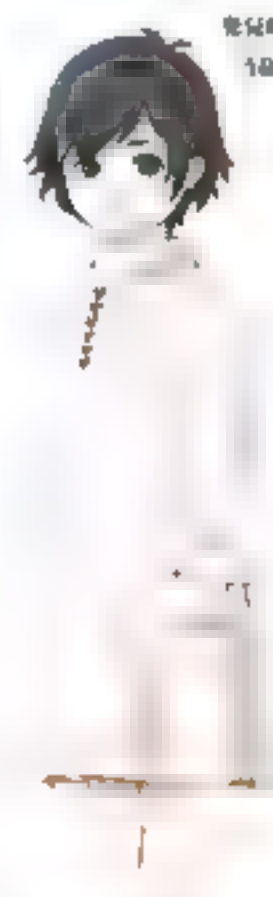
シンカ村で育てられていたのは、ドグマホールで「白騎士」とともに発見された5人の子供——すなわちレナード、ユウリ、シーザー、カーラ、そしてセティ(グアーゼル)だ。バランドール国王ヴァルトスは、信頼をおいていたミディアスにシンカ村の村長を任せ、子供たちを見守らせた。しかし、のちにミディアスは子供たちを1カ所に集めておくことに危険を感じ、それぞれ別の里親に預けた。レナードはバランドールのラバッチに、ユウリはパーモ村の村長に、シーザーはグリードのドリスドール伯爵に預けられたが、もっとも仲のよかったセティとカーラはミディアスが引きつづき育てていたのだ。

子供時代イメージ



シンカ村で育ち、成長したレナード、ユウリ、シーザー、カーラ、セティは10歳前後のイメージで描かれています。

幼少期のセティ、1歳頃



ミディアス設定画



幼少期のシーザー、カーラ、セティ



ドリスドール伯爵に預けられるシーザー



Faria

The Archduchy of Faria

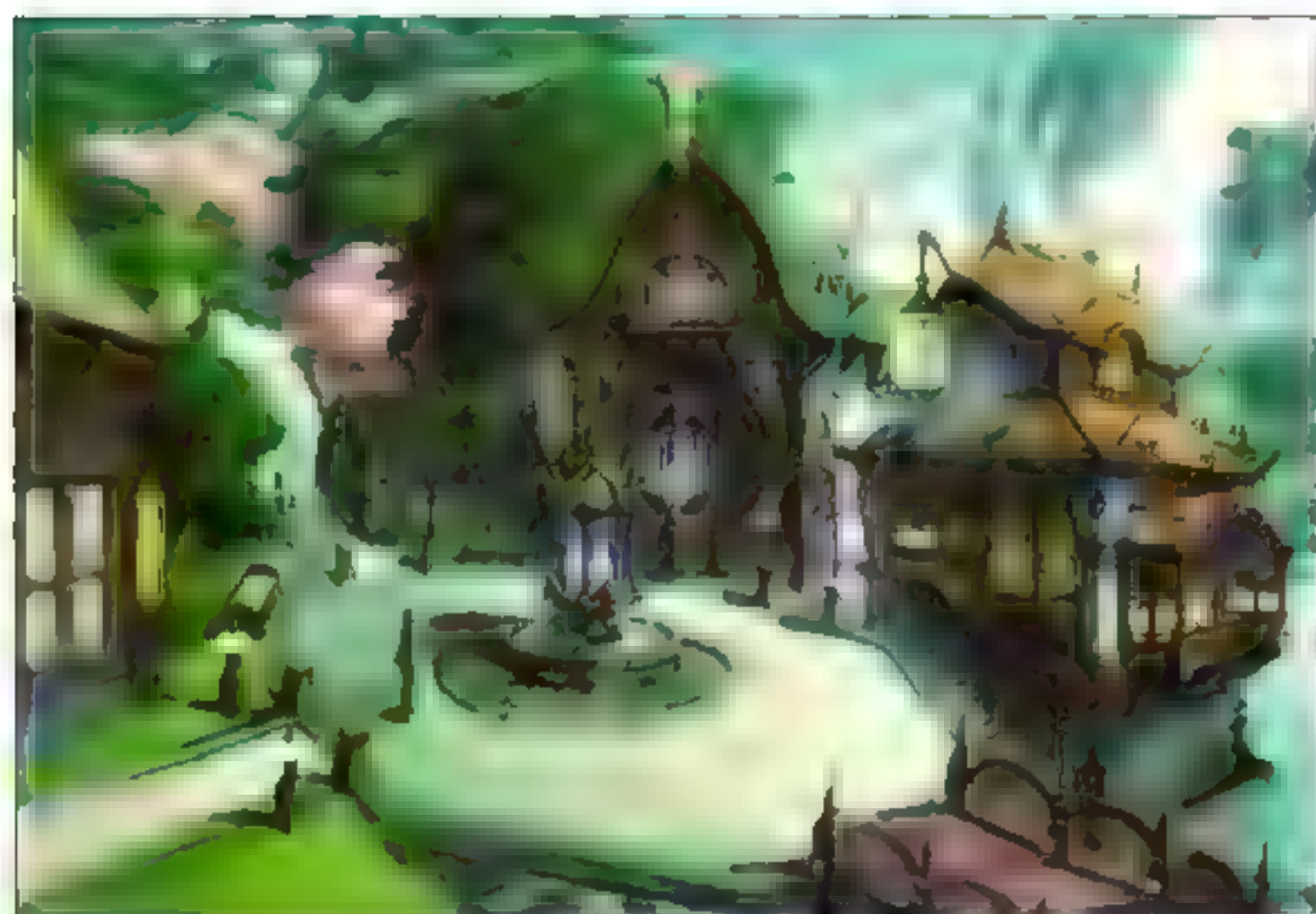
フォーリア公国

自然とともに暮らすフォーレス族の国

大陸の西部、広大な森林地帯に栄えるフォーレス族の国。自然との融和をめざすフォーレス族らしく、美しい木々や清らかな川を活かした街並みとなっている。街の中心には1城にあたる精霊宮と、国の守り神であるユクラの樹がそびえる。



イメージイラスト



広場

Creator's Comment

アジア風という基本設定がありましたので、豊かな自然とアジアを基調にして、コンパクトかつ情報が詰まった街をめざしました。西洋風の街と差別化するために桜であるとか色使いであるとか、ほかでは見ないものを意識して使っています。それと、ほかの街は広くて歩くのが大変かなという印象があったので、入口からひと目でお店や重要な建物が収まるような構成を心がけました。そのほか、フォーレス族の鹿のような角をモチーフにした、尖ったオブジェも点在しています。ちなみに、ユクラ前広場は日本の枯山水をイメージしたのですが、こうしたアジアの要素を『白騎士物語』の世界になじませるのは、なかなか苦労しましたね。 <荒川>

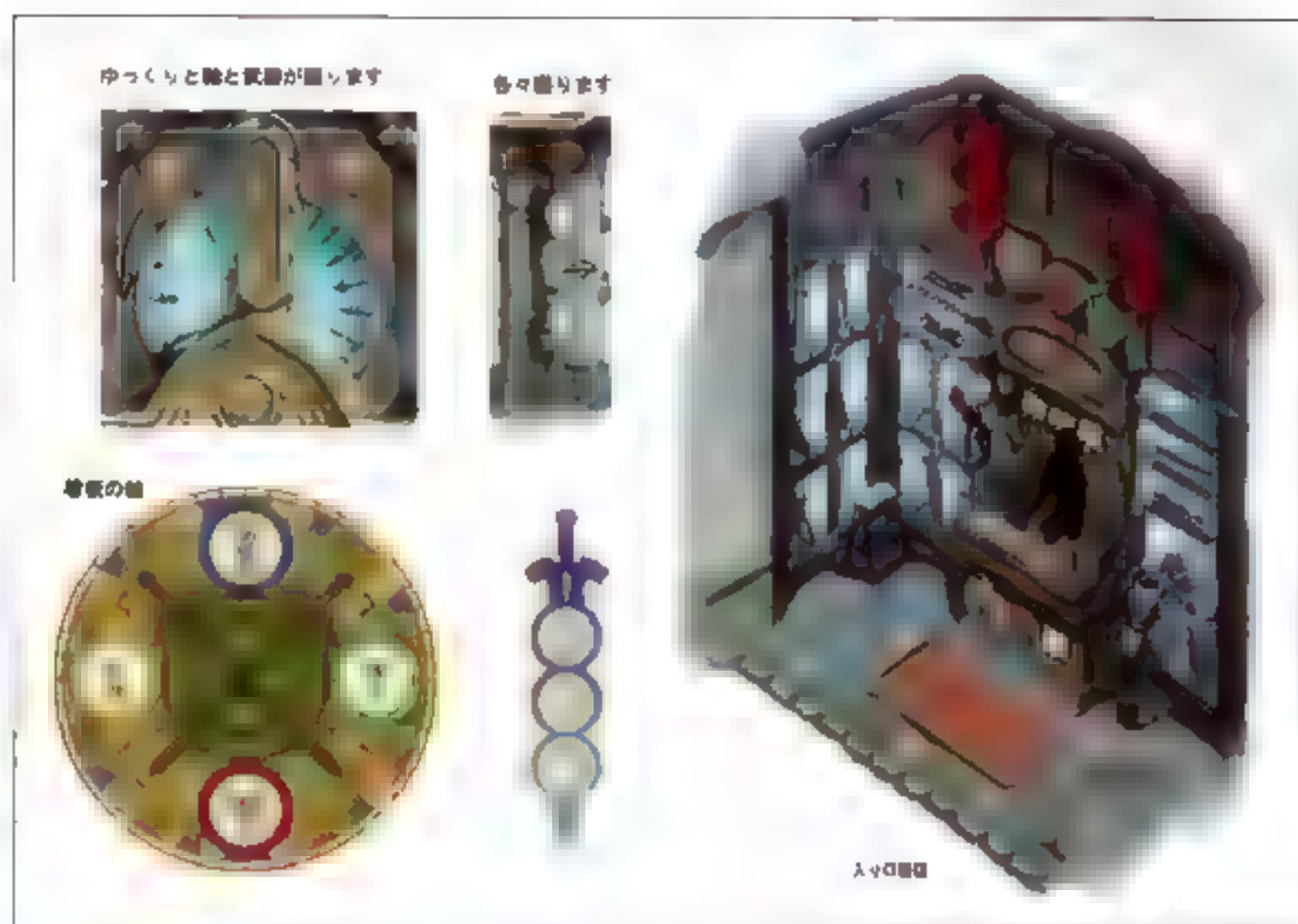
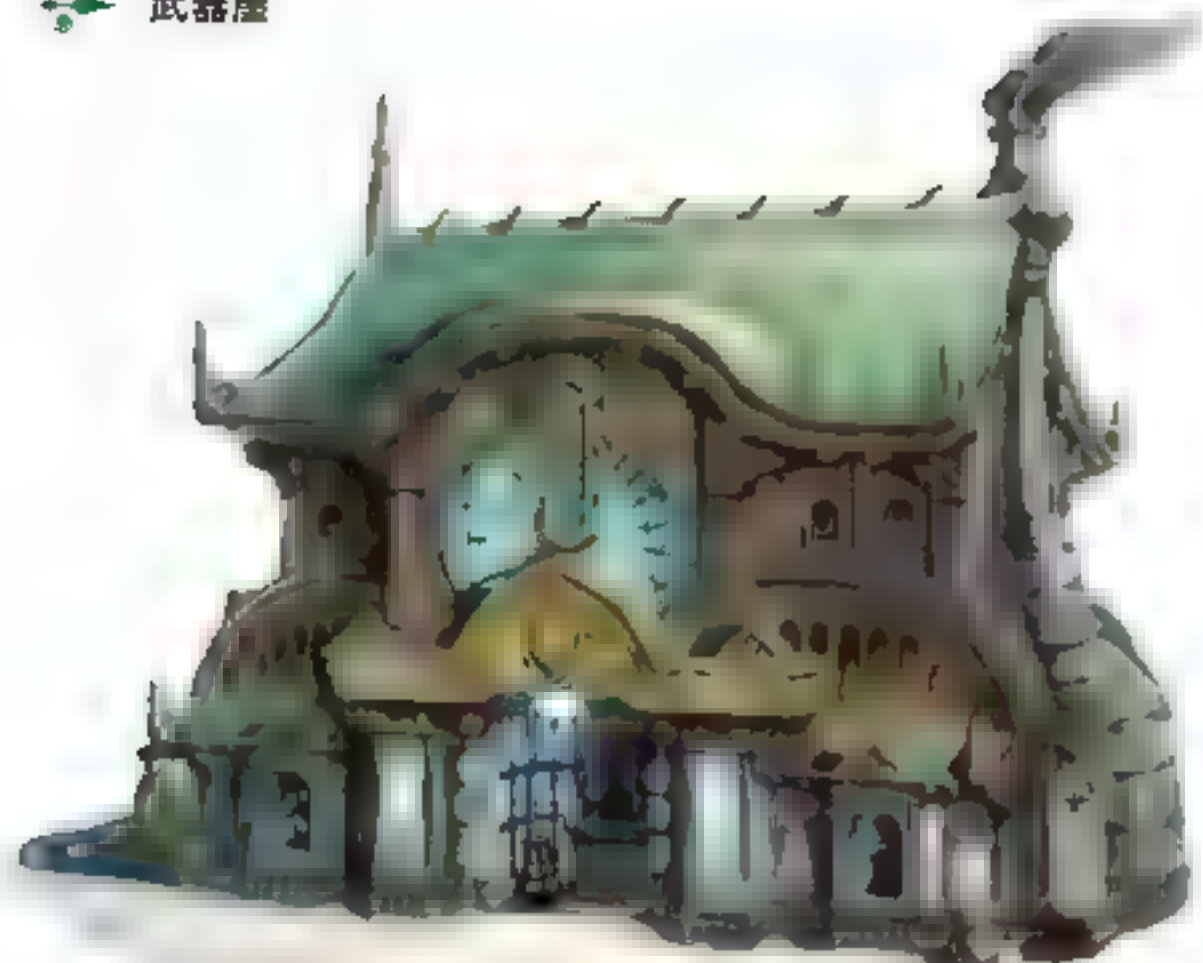
釣り鐘



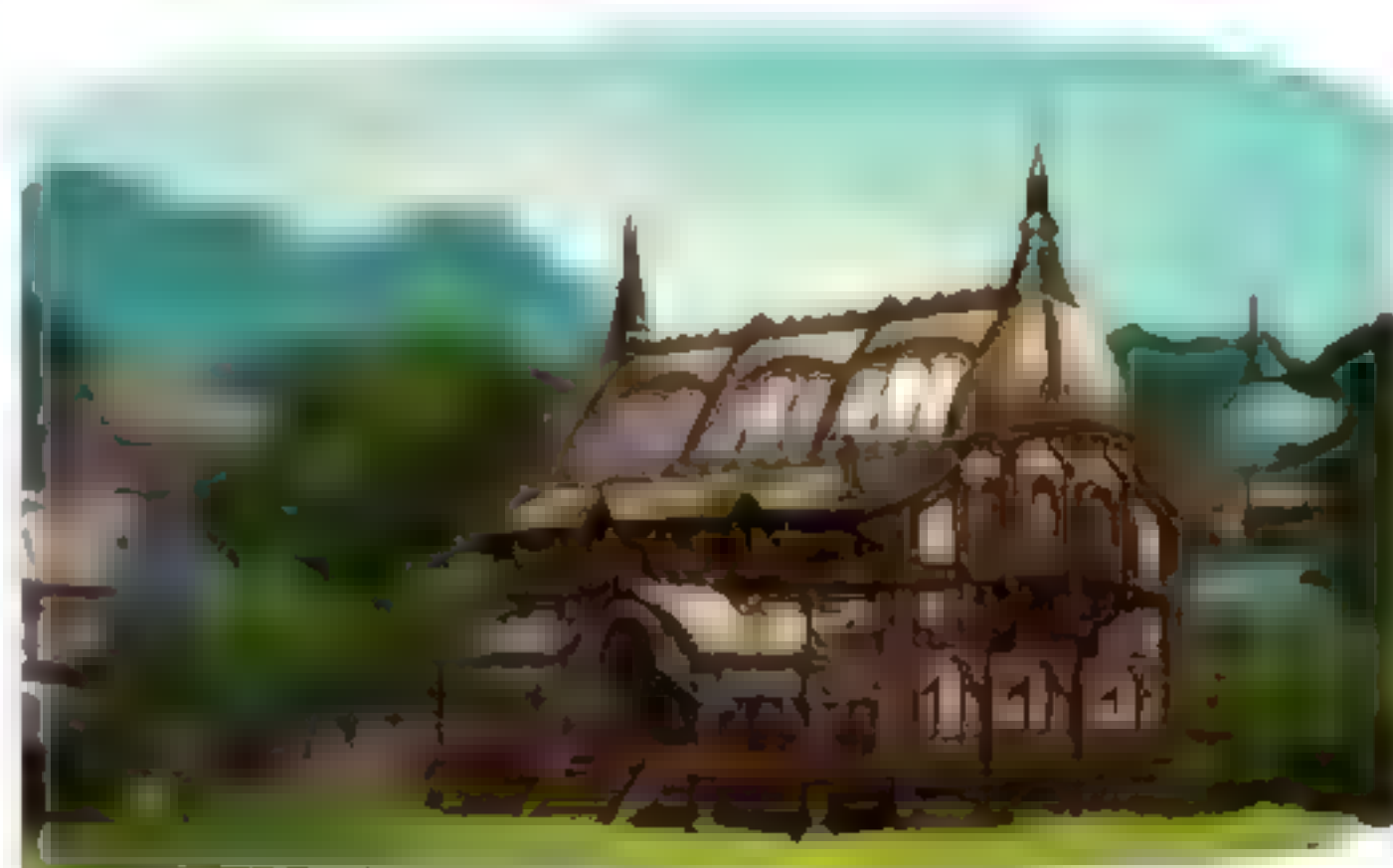
踊り場



武器屋

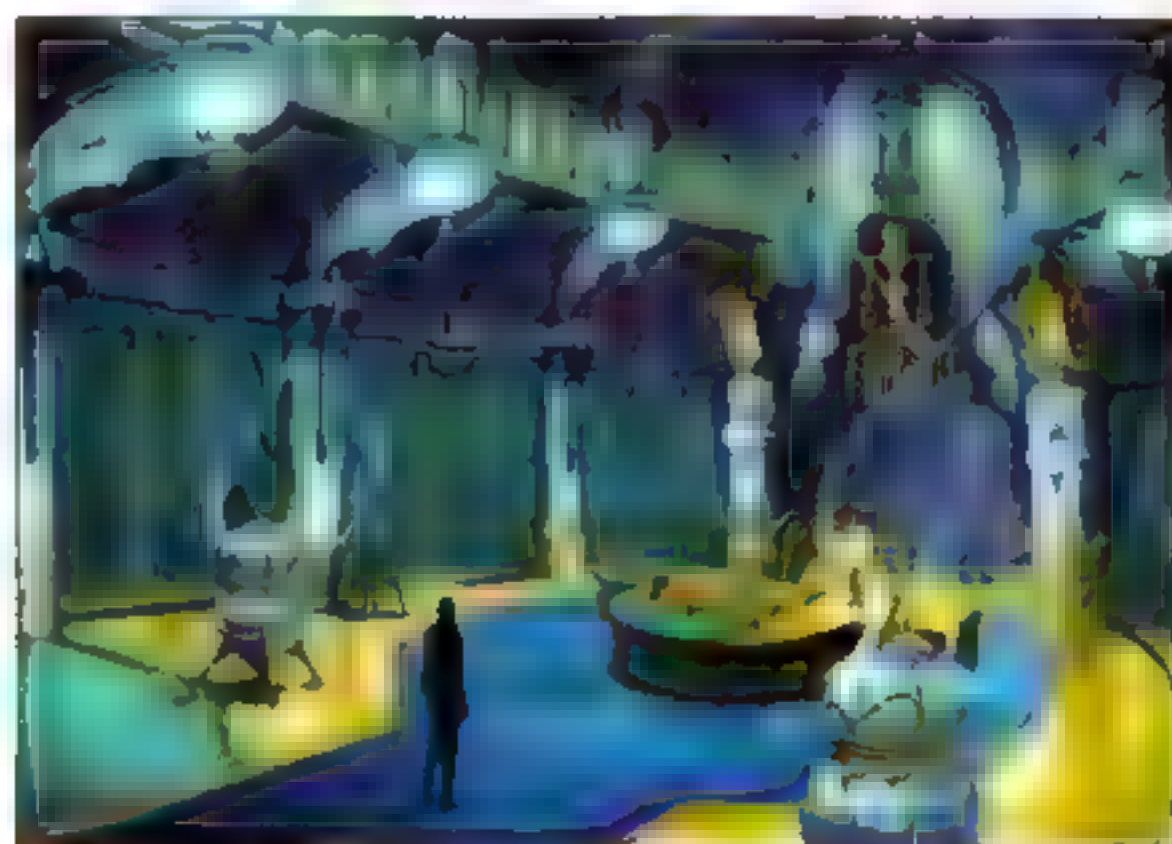
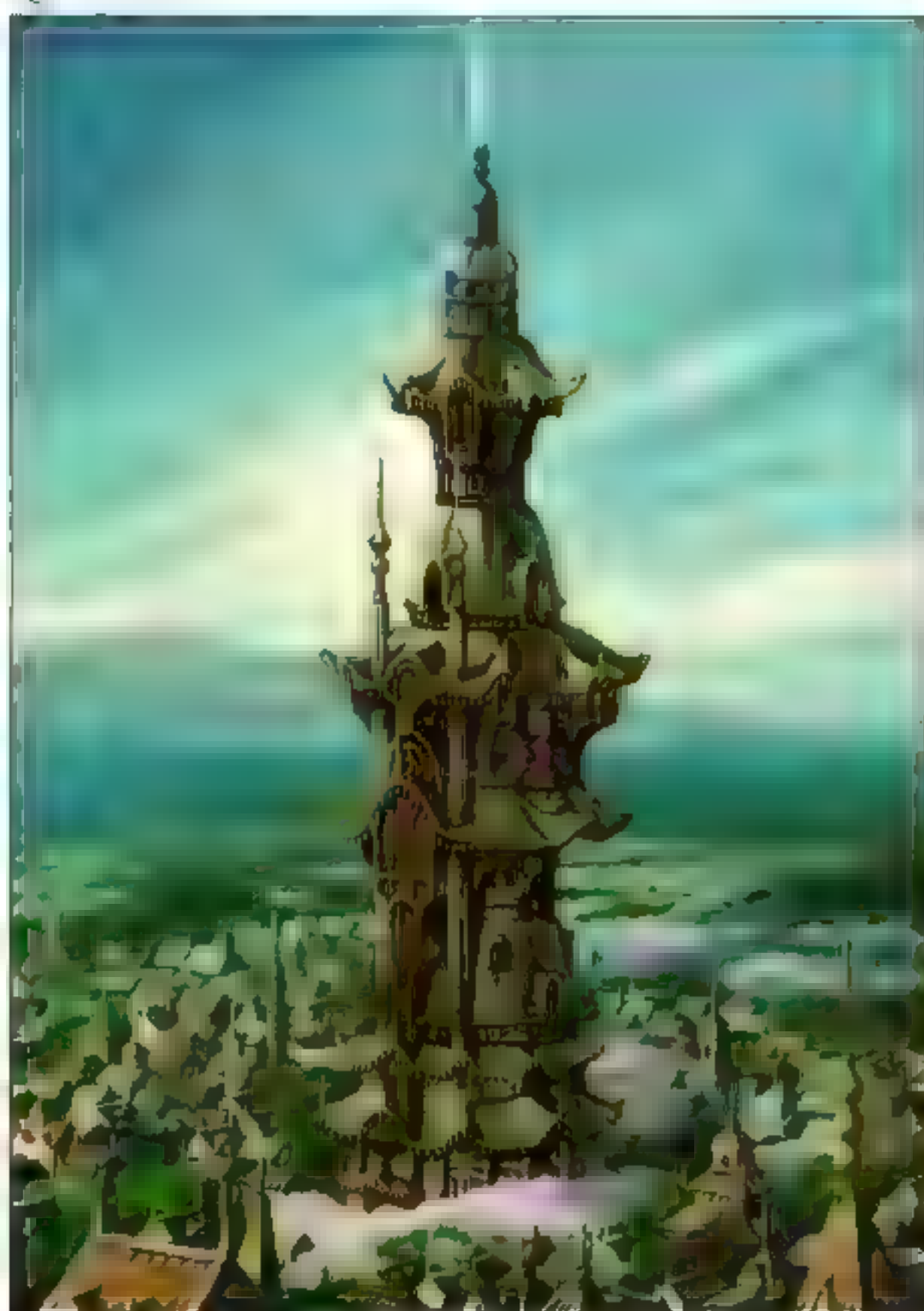


リアカーなど



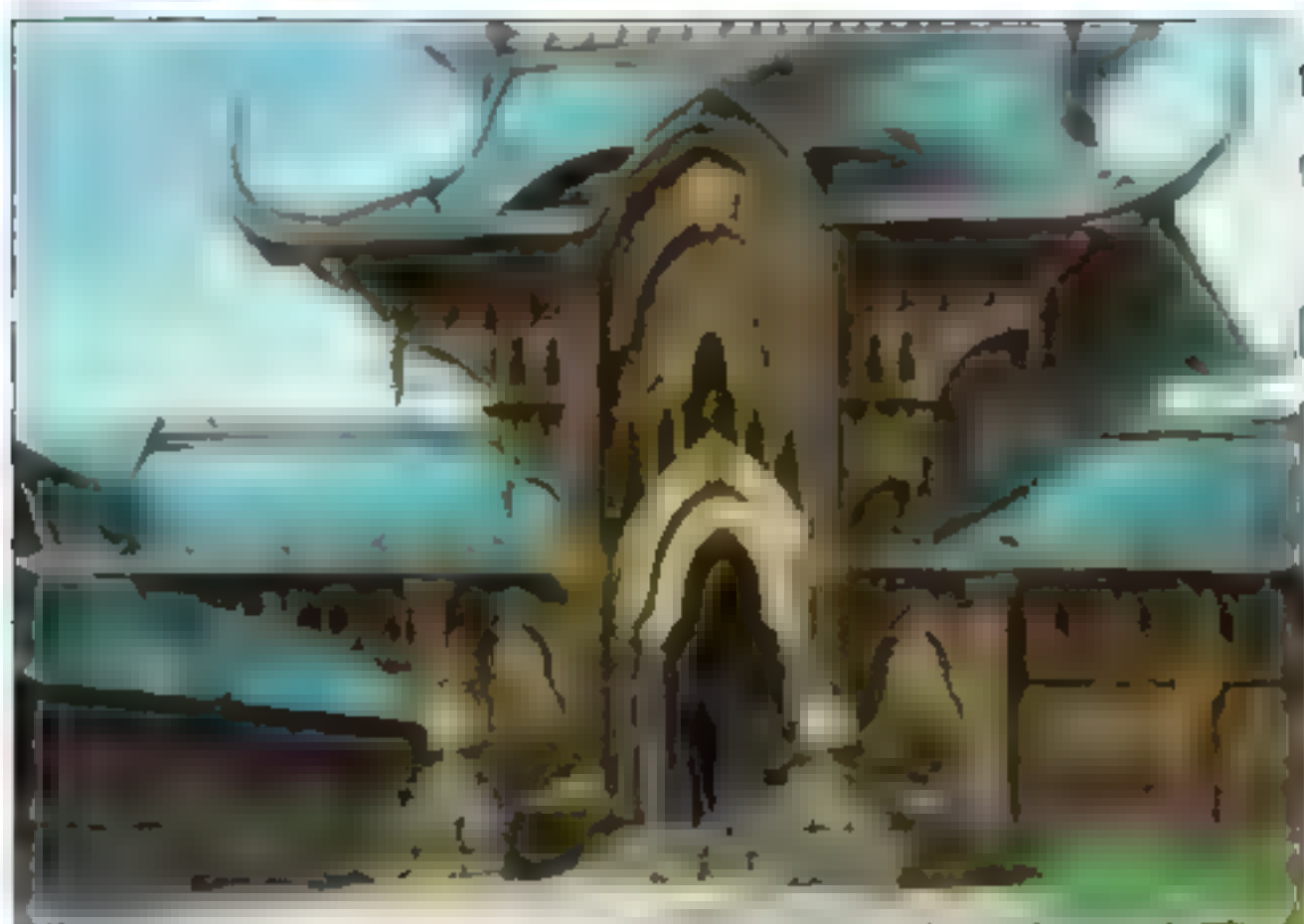
民家

冬の塔

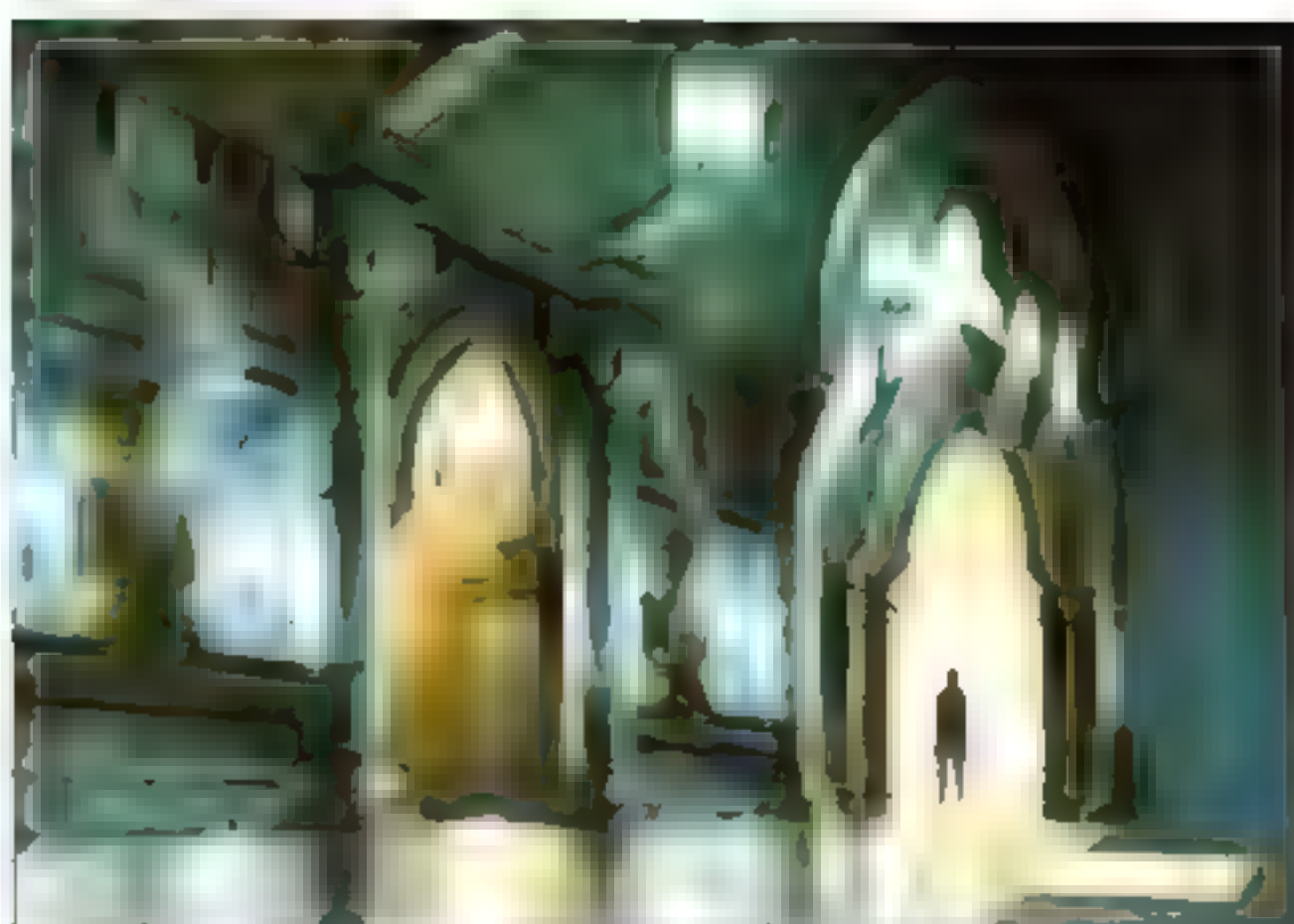


冬の塔 (ローレウスの執務室)

精霊宮 (外観)



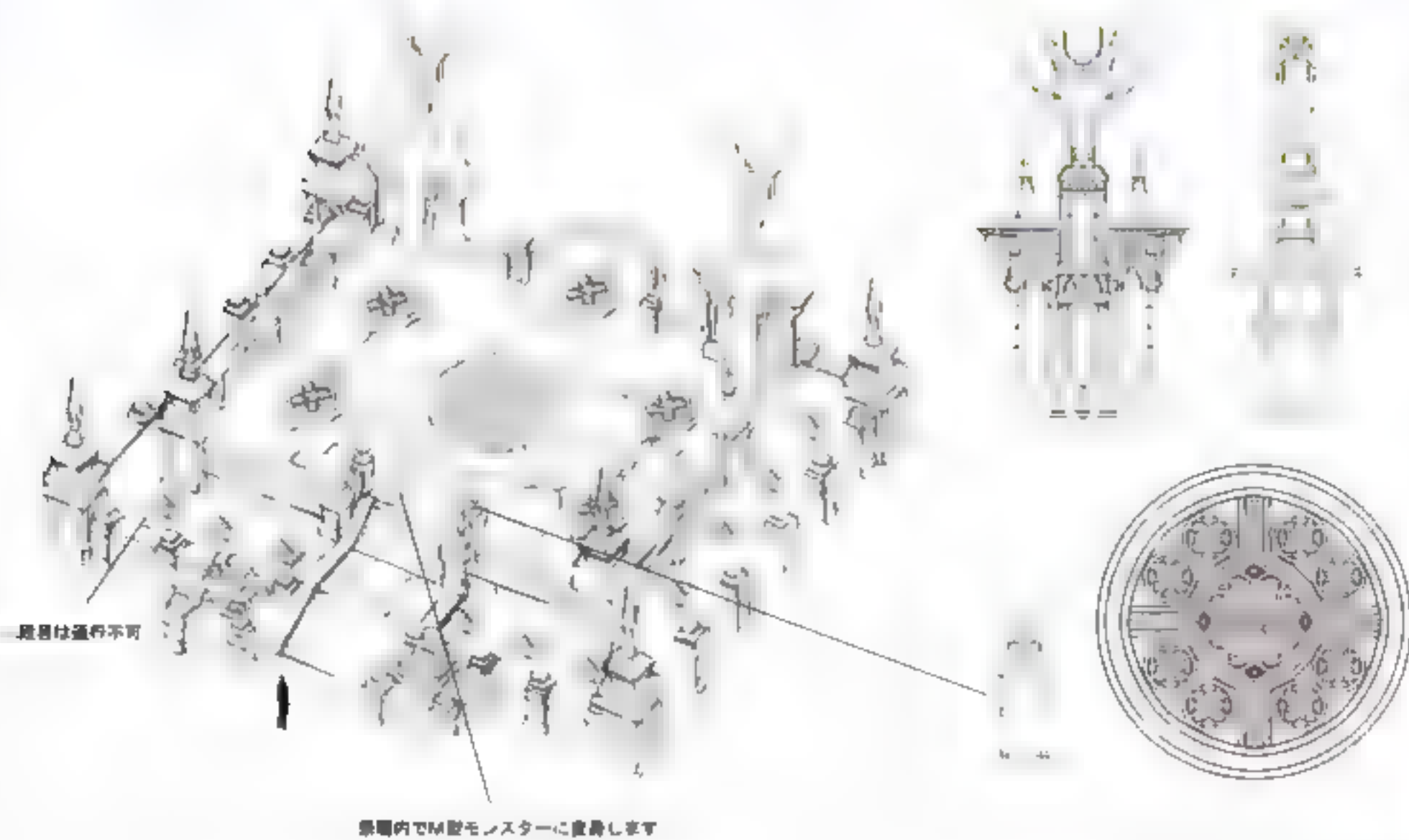
精霊宮 (内観)



ユグラ前広場

精霊宮を抜けた先にある 精霊王ユグラへの謁見の場。クーアターを起こしたナナセル卿は この場所を占拠し、テューク・ギガスに変身してレナートたちに戦いを挑んだ

精霊宮



ユグラ前広場詳細



樹が100歳以上あり、その樹は樹のようには、
2000



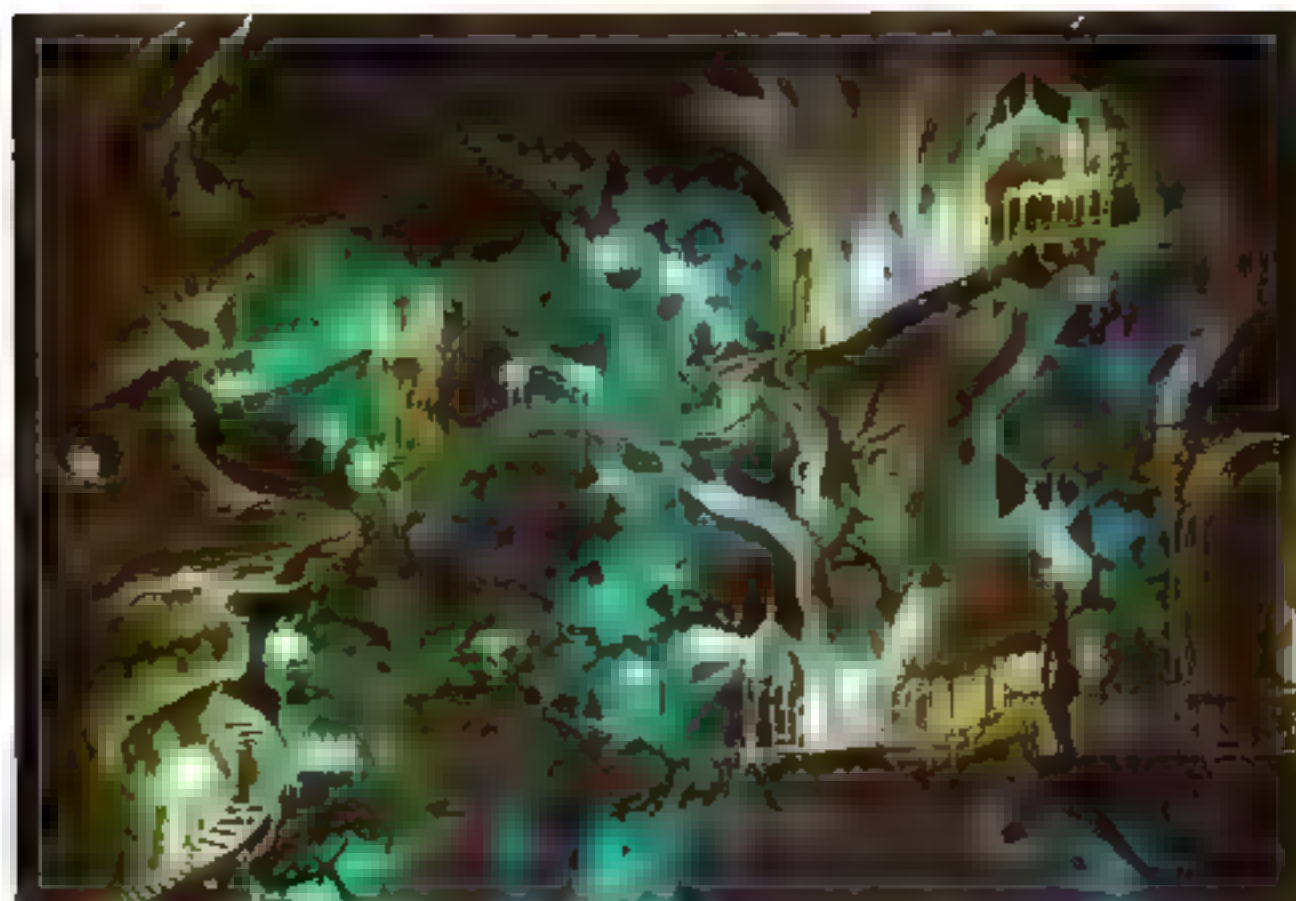
樹は樹の中を、
2000

初期設定画（ユグラの樹）



Creator's Comment

本当の最初期に描かれた設定画で、このときはユグラの樹という生きている大樹のまわりに、やはり生きている樹たちが集まって「コミュニティを築いている」という設定がありました。さらに、そうした木々の上にフォーレスたちが建物を築いて生活しているという設定でしたね。 <田中>



初期設定画（フォーリア公園1）



初期設定画（フォーリア公園2）

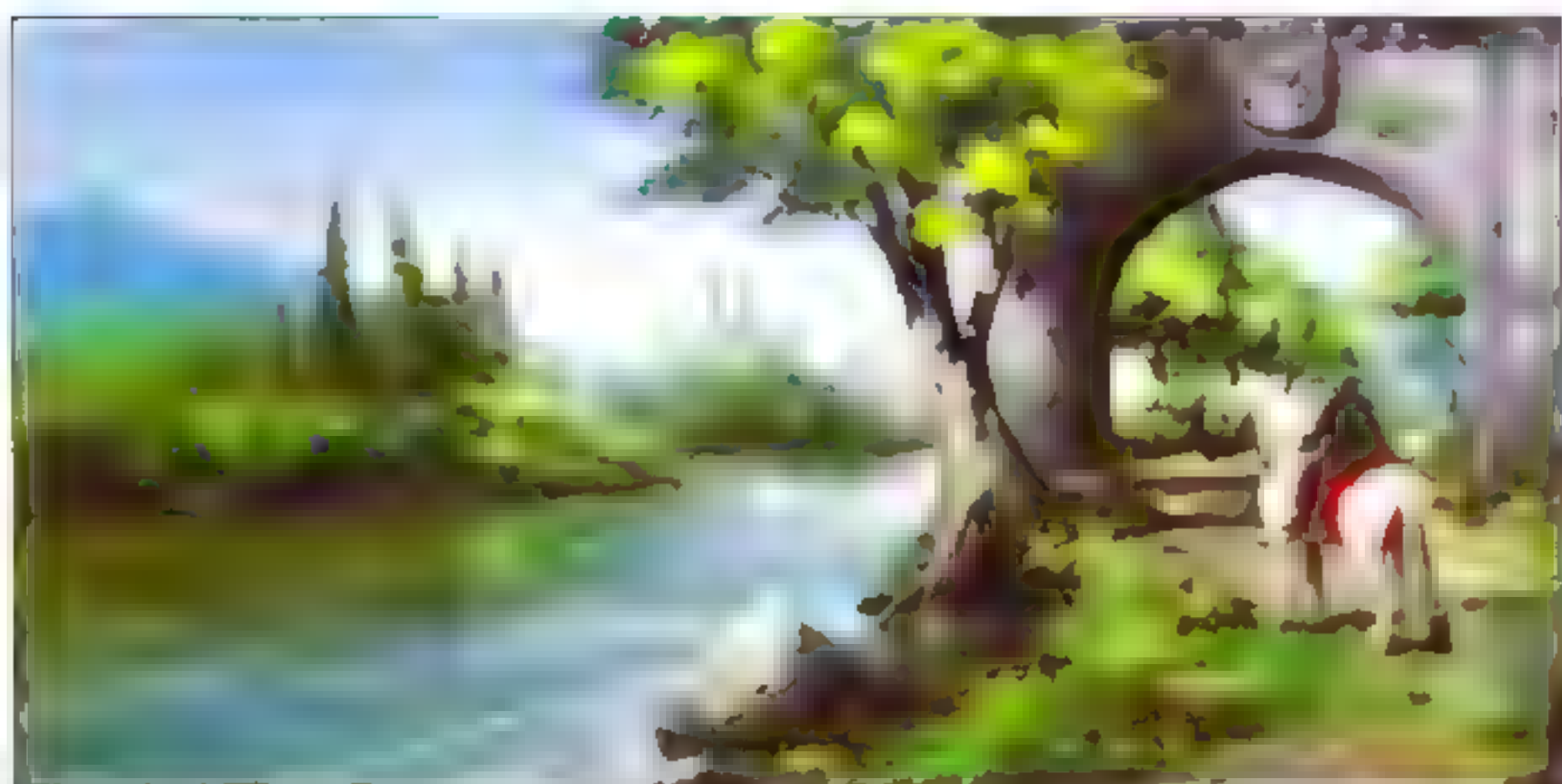
Balastor

Balastor Plain

ブラスタ平原

いくつかの川が流れる豊穡の源

ハラントール1国の南に広がる 水源豊かな低地地帯 ハーモ村との輸送路として街道は整備されているが ときおり森の入口トロールが街道方面にまで姿を現すことがあり、品物を運ぶ商人たちの悩みの種となっている



イメージイラスト



石造りの橋



小屋



滝の洞窟入口



滝の洞窟

Greydall

Greydall Plain

クレイドール平原

戦争の傷跡が残るバランドール東部の平原

ブラスター平原よりも高地にあり、丘陵とも呼べる地形が広がっている。10年前に勃発したバランドール王国とフォリア公国の二王国間戦争で戦場となったため、そのころの傷跡や嵐雲の石碑などが遺されている。



イメージイラスト

召されし者への石碑



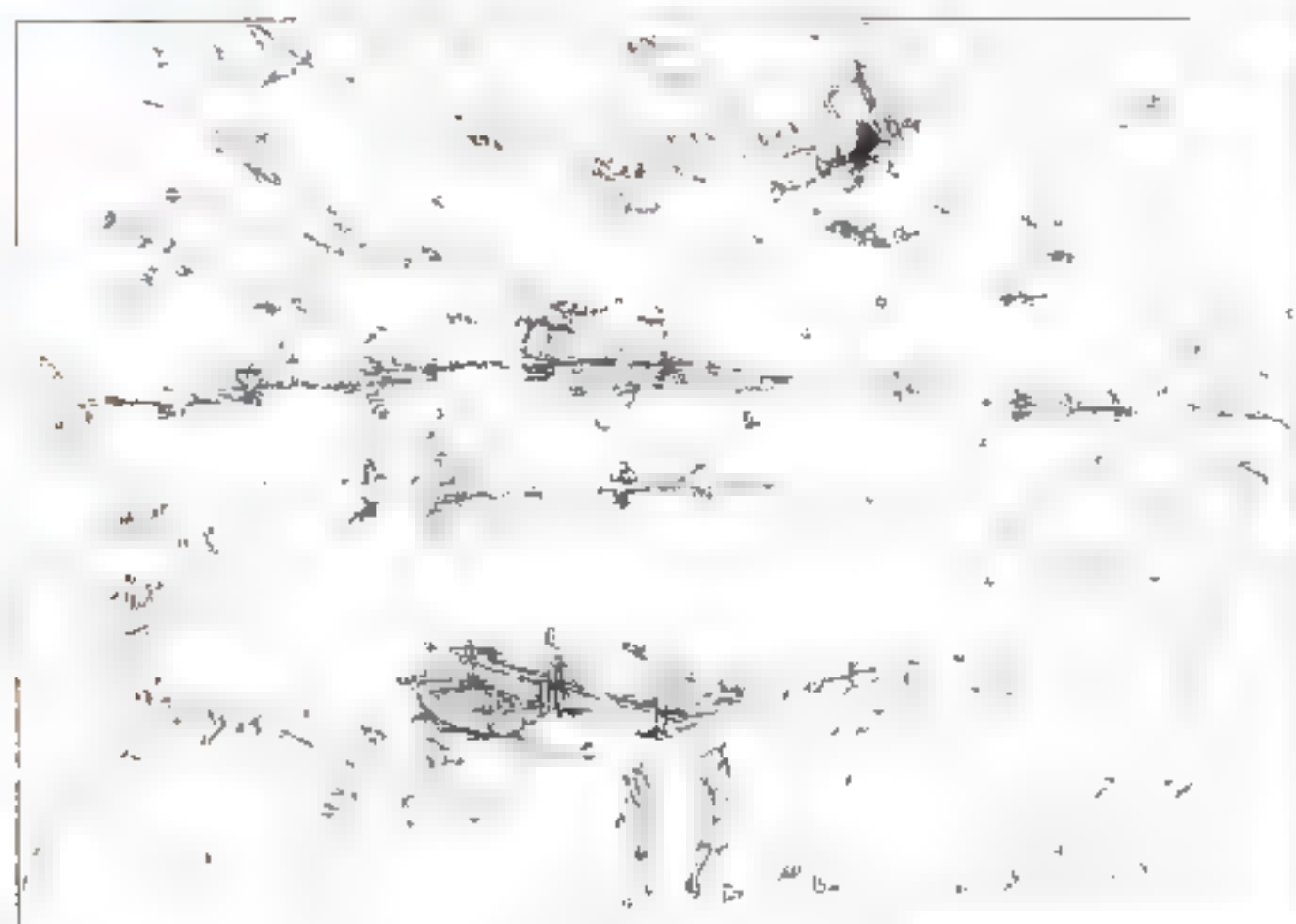
二王国戦争の石碑



石碑

クエスタの目的地になるクレイドール平原の石碑群。戦争で命を落とした兵士が、いまだ現れるらしい。

設定線画



Nordia

The Nordia Tunnels

ノルディア坑道

➡=すでに人の手から離れた廃坑

クレイドール平原の東に11を開ける旧坑道。うち捨てられて久しく、内部は崩壊が始まっている。坑道は山の反対側にあるラグニッシュ砂漠まで開通しており、危険ではあるものの坑道を抜ければ登山道を越えるより早く砂漠にたどりつける

ノルディア坑道



➡ 坑道入口

➡ 坑道前でのキャンプ

レナートの旅のなかで、初めてキャンプが行われた場所。シスナ救出を急ぐレナートに対し、エルドアは休息も必要だとさす。一度はエルドアを置いて進もうとしたレナートだったが、思いなおして休息をとった



➡ エレベータ

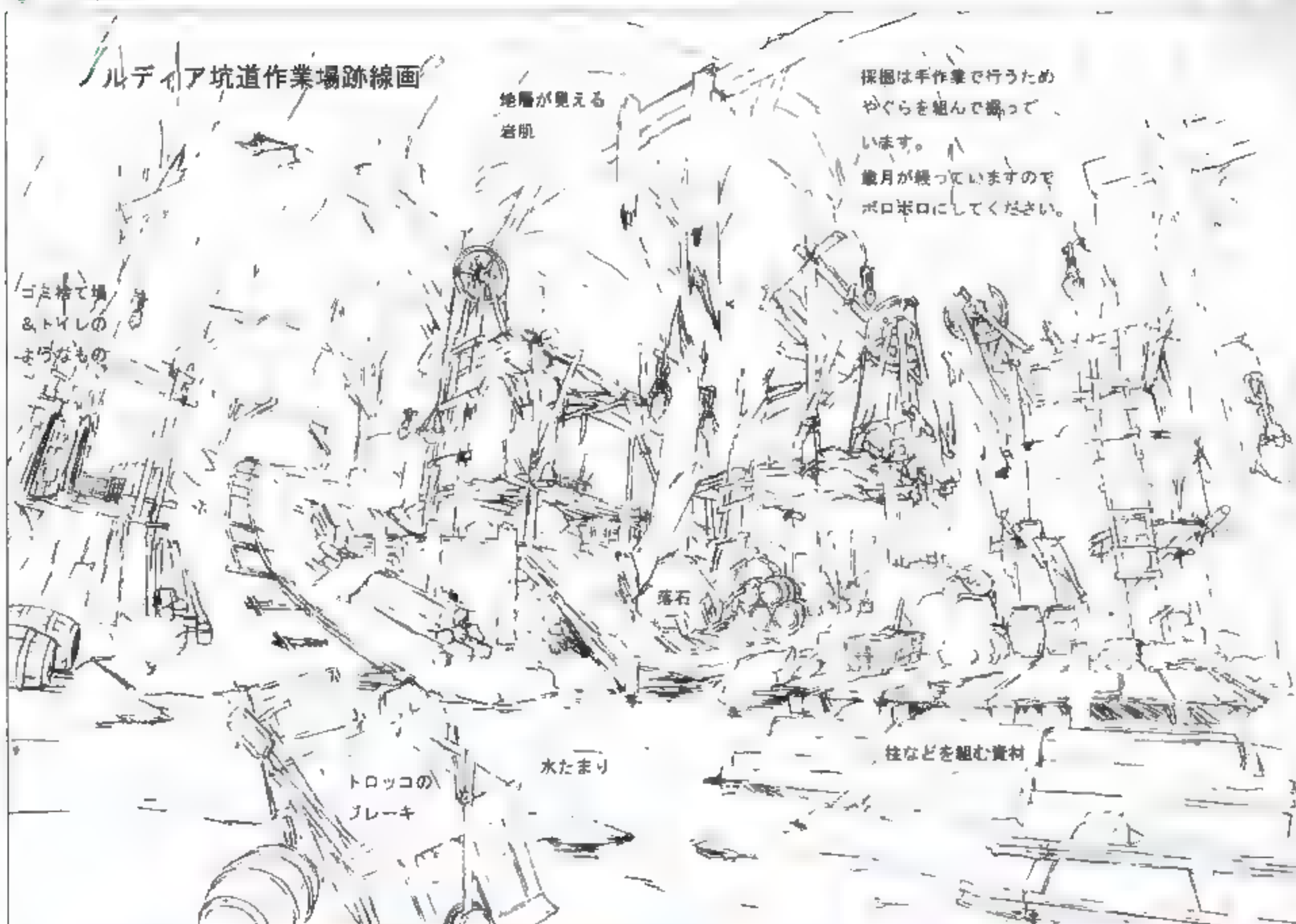
➡ 坑道内部



ノルディア
の光る石

➡ 坑道内の照明

岩石にへばりついた
水晶のようなもの。
鏡で照し、坑道に
下げています。



坑道出口での決戦 (イメージイラスト)

坑道を出た広場で戦った白騎士と黒騎士が描かれたイラスト。ゲーム中では坑道内で黒騎士と戦ったが、もしこうした場所で戦っていたら黒騎士の飛行能力に悩まされたことだろう。

Lagnish

The Lagnish Desert

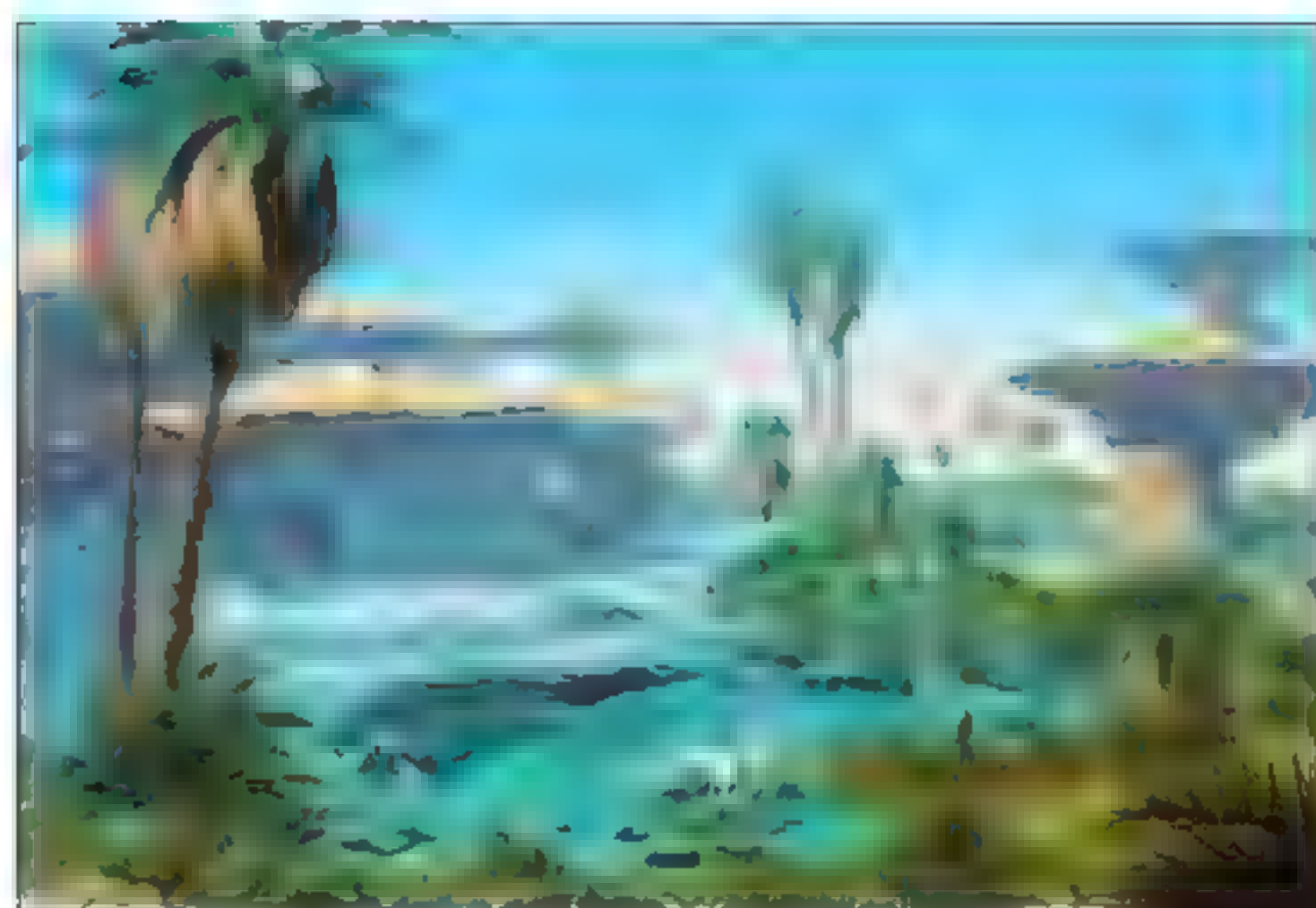
ラグニッシュ砂漠

◆ 宝と死の匂いが漂う大砂漠

大陸東部のほとんを覆う 広大な砂漠地帯 環境は過酷で 砂漠の町アルハナとオアシス周辺しか人の住める場所はない。いまだ手つかずの古代遺跡で 一攫千金を狙う冒険者もいるが、生還者はごくわずか



◆ イメージイラスト



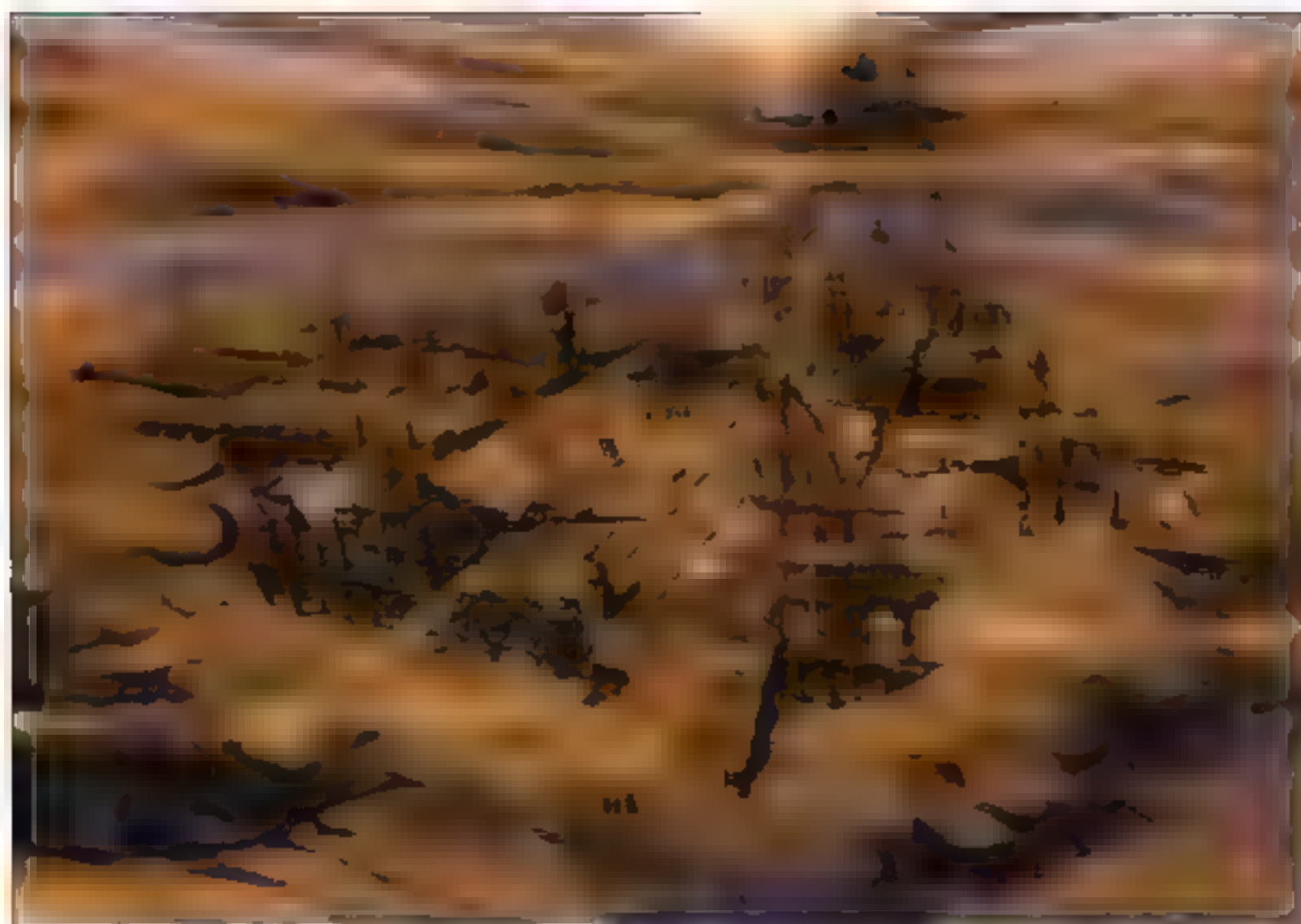
◆ オアシス

を 漠の 一部に残る貴重な水資源 アルハナの北東、あるオアシスには 絶世の美女と噂される「オアシス姫」が住んでいるとされている



◆ カルーダの樹

遺跡



遺跡石板付近



セブルスの墓

ラグニッシュ砂漠 流砂内の墓 セブルスの墓 詳細



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

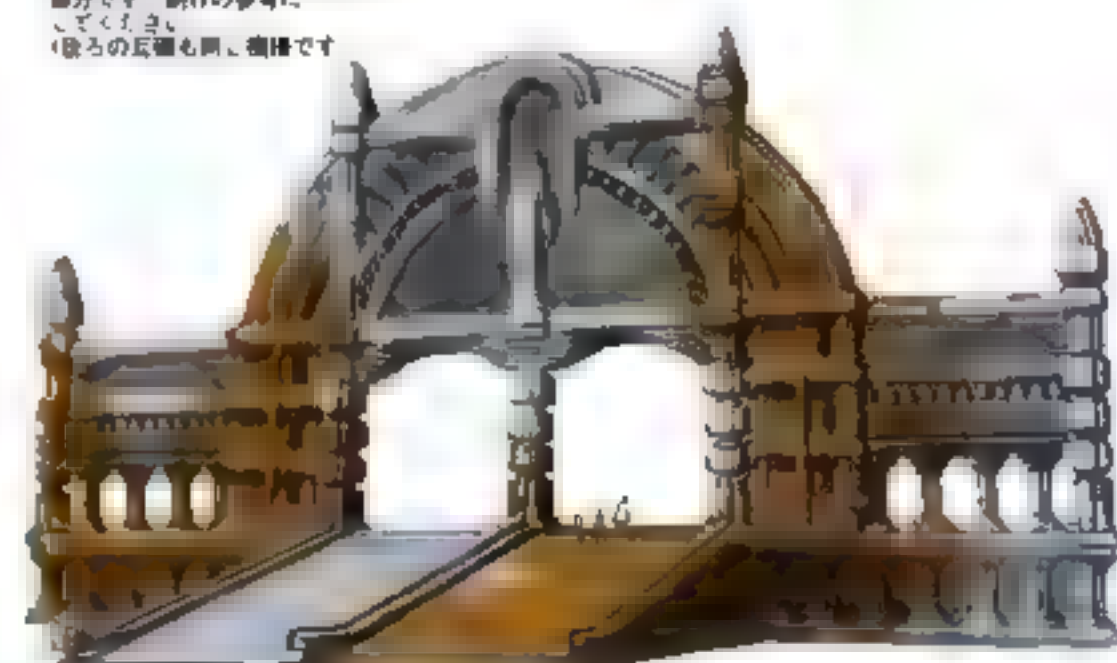
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

遺跡ゲート

ラグニッシュ砂漠 南の遺跡詳細

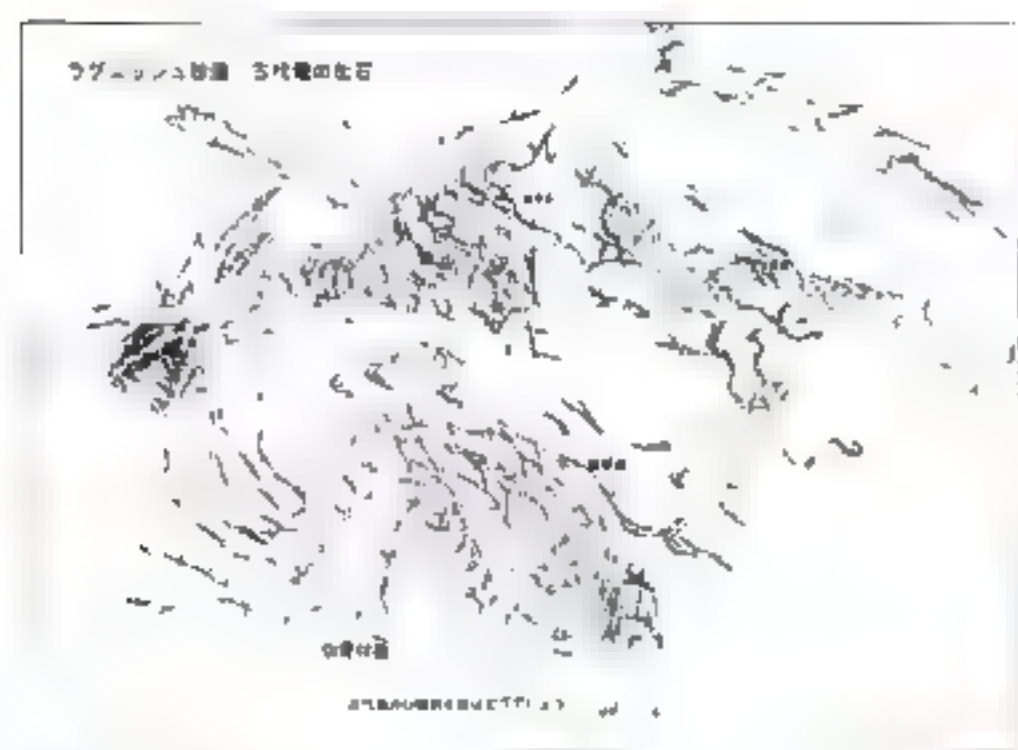
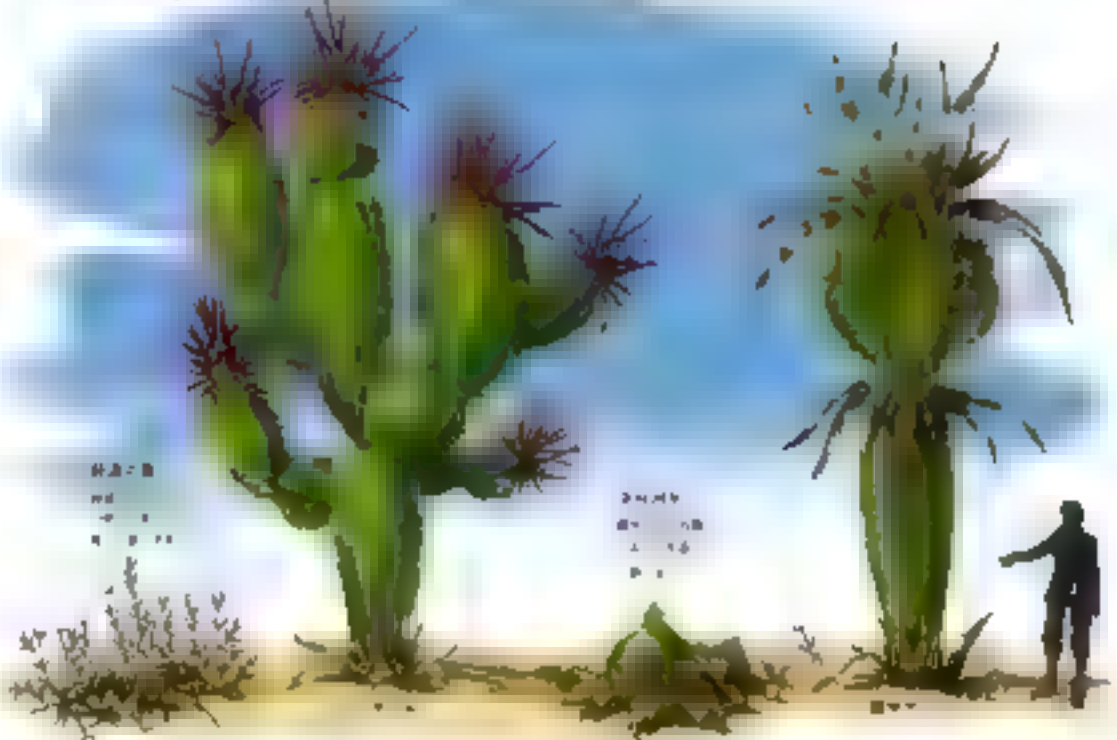
今、前述し、欠け落ちている部分は、以前は、このような形で、まじかに、大規模なイースンで飾られていた。

彩色の部分に、原型をとどめている部分があり、制作の参考に、して、くさし、て、おろの反響も同じ、模様です。



サボテン

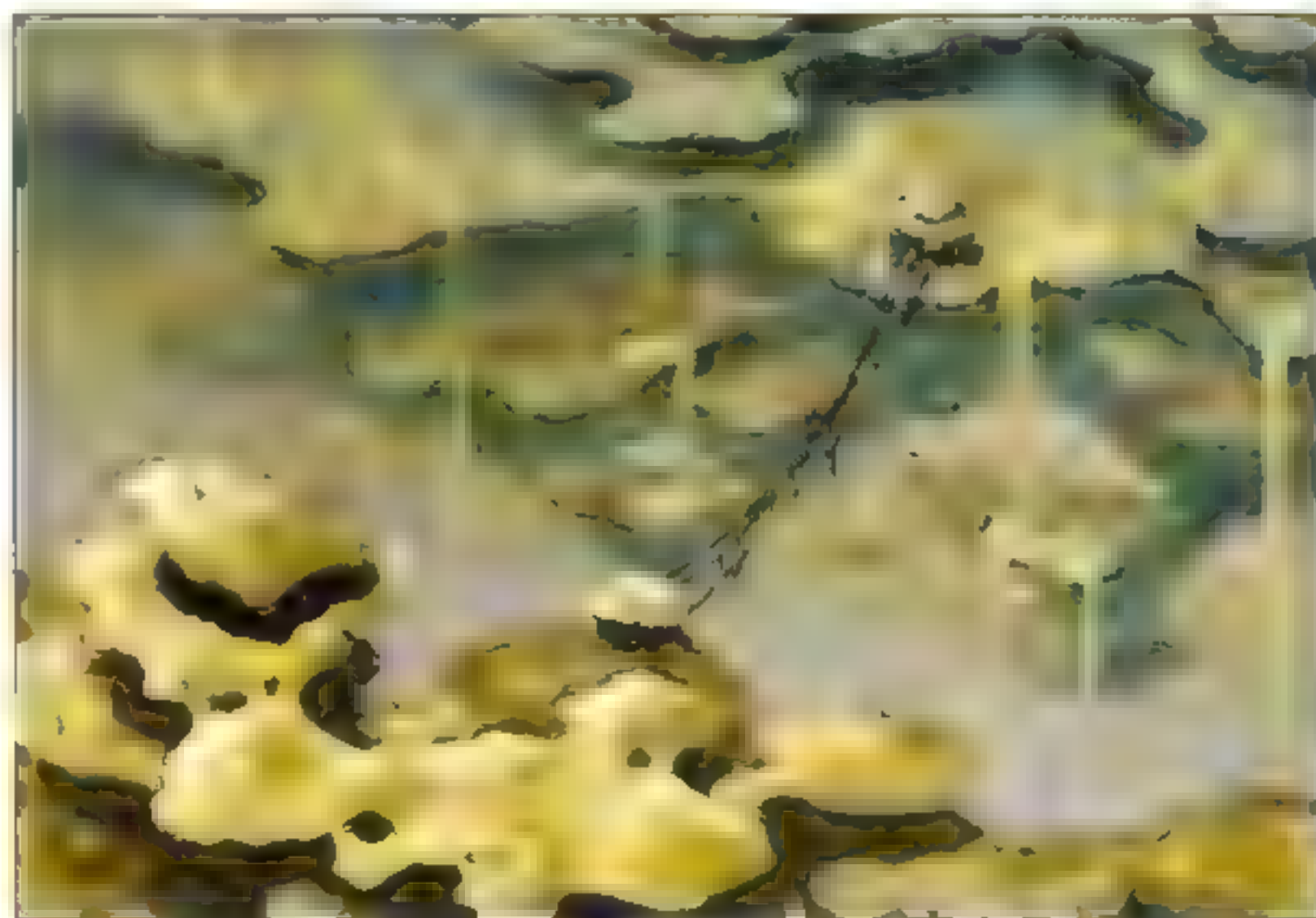
ラグニッシュ砂漠の植物



古代竜の化石



吊り橋



吊り橋付近

Flandar

Flandar Trail

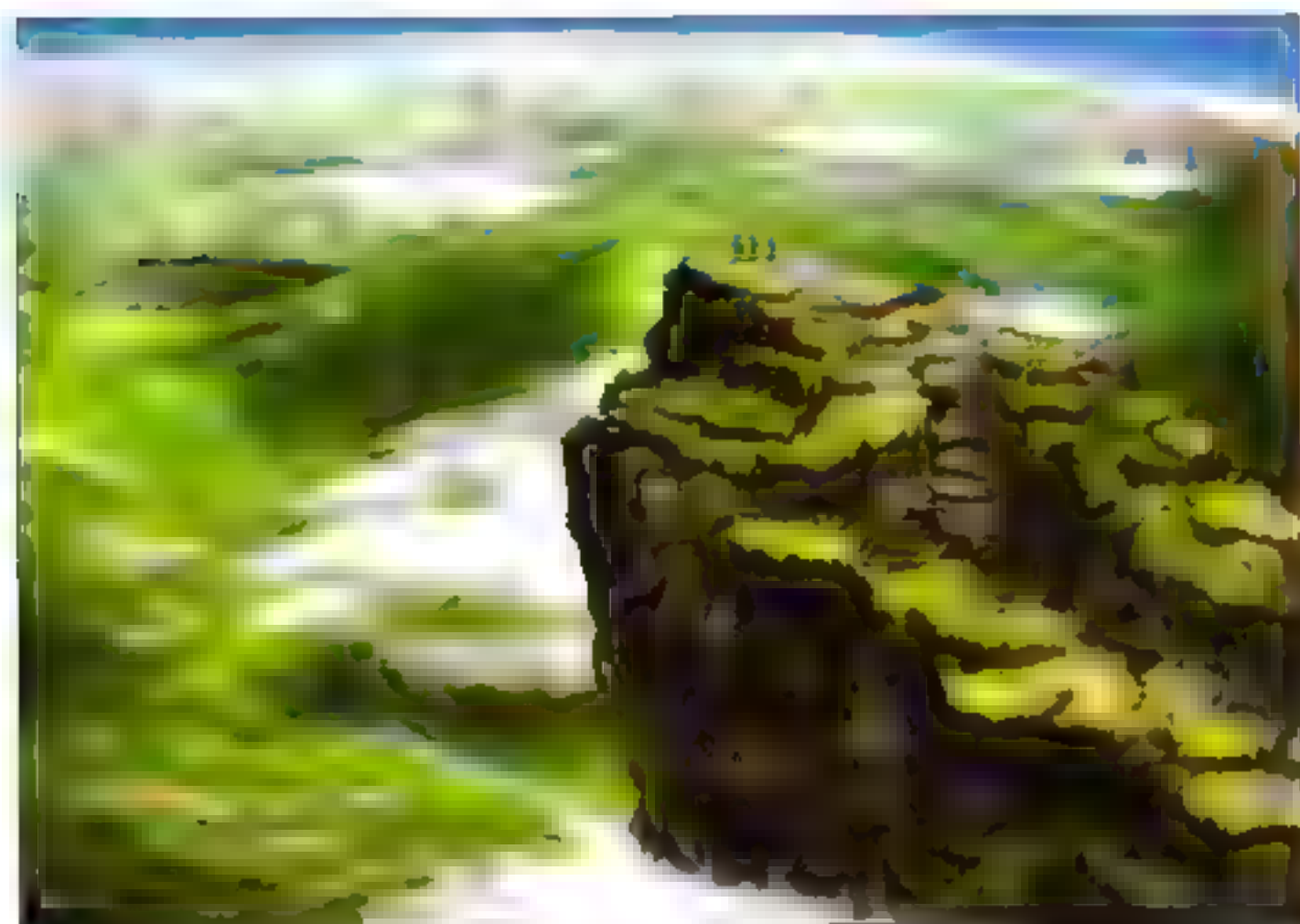
フランドール山脈登山道

大陸有数の山脈を越える人工道

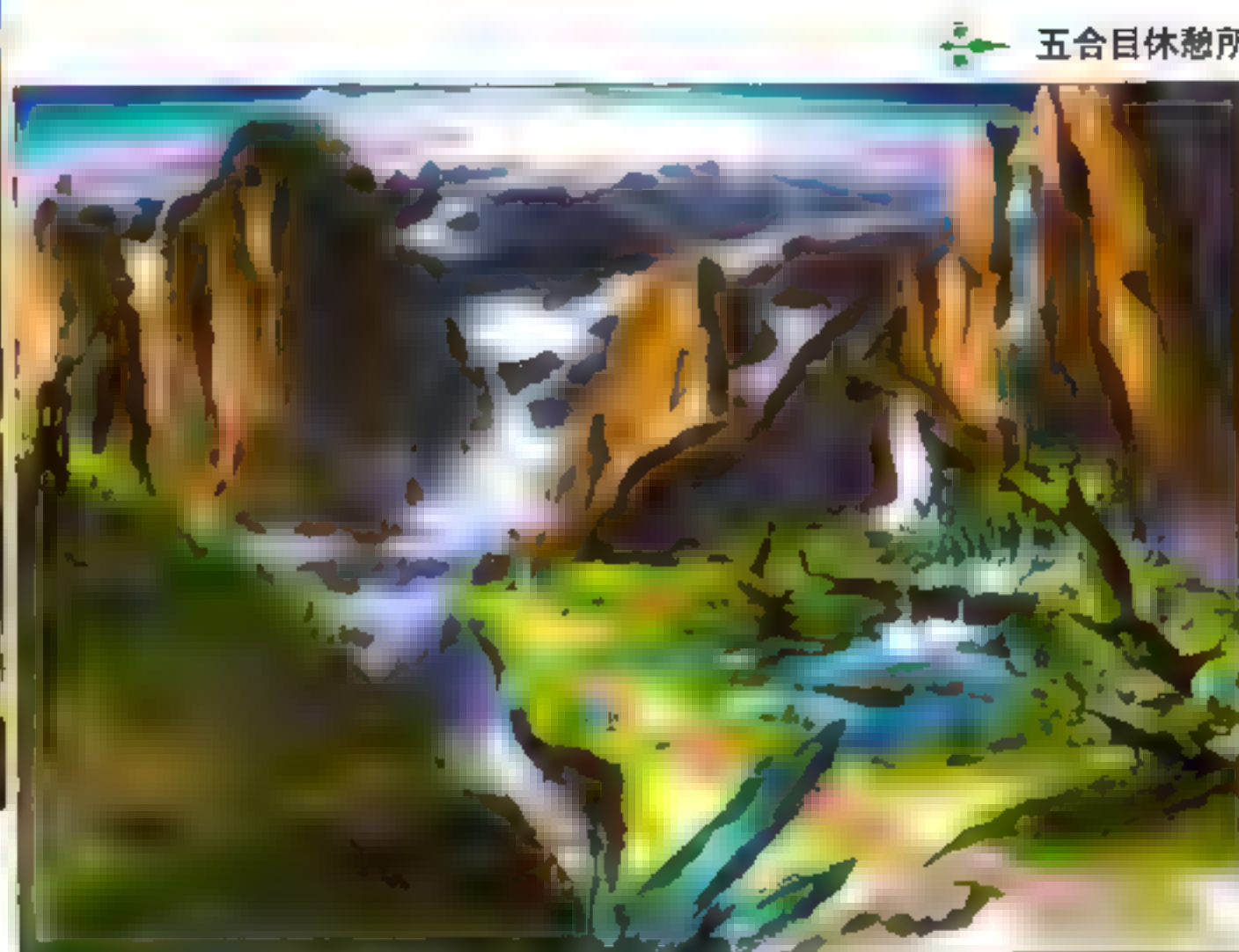
ラグニッシュ砂漠とバンカーロード洞壁の境にある大山脈。登山道が整備され、自由都市グリッドへのブントラも開通して、時期は観光地となったが、最近ではドラゴンなど大モンスターが多数目撃されており、以前ほどの活気は失われた。



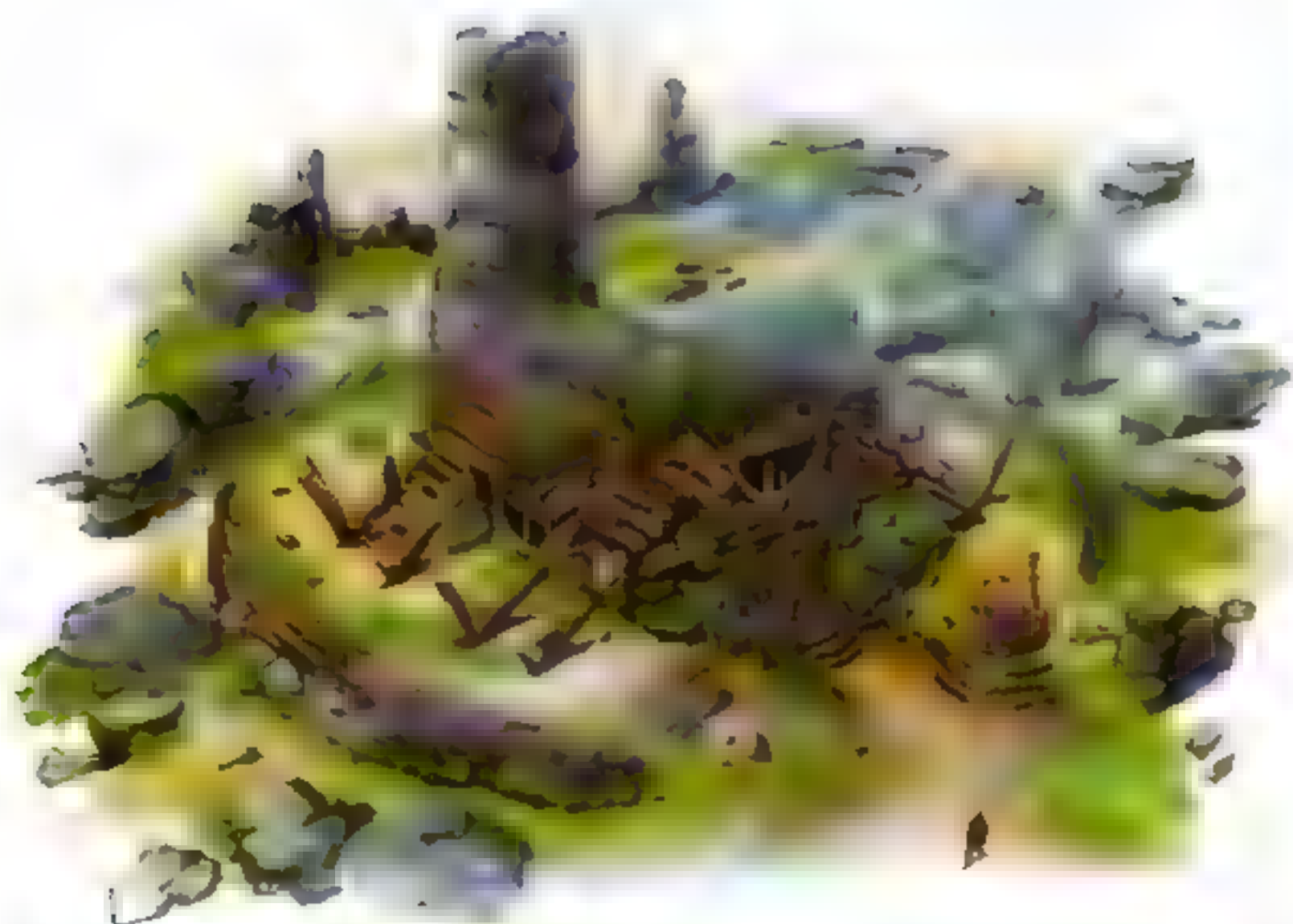
イメージイラスト



登山道から望むバンカーロード洞壁



五合目休憩所

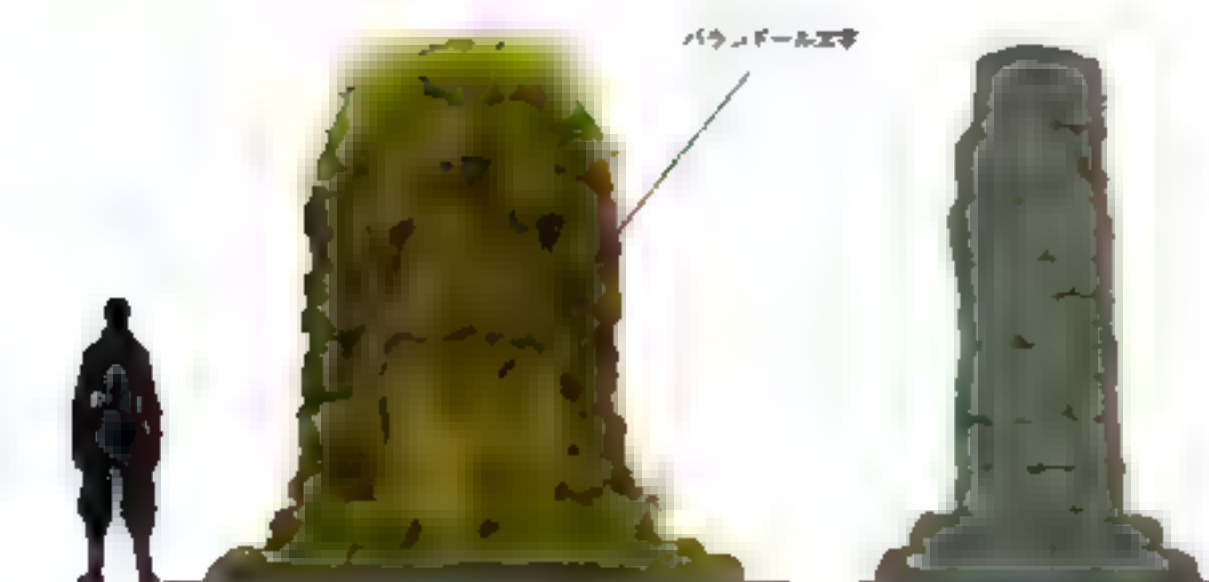


山小屋



山小屋詳細

ゴンドラ乗り場

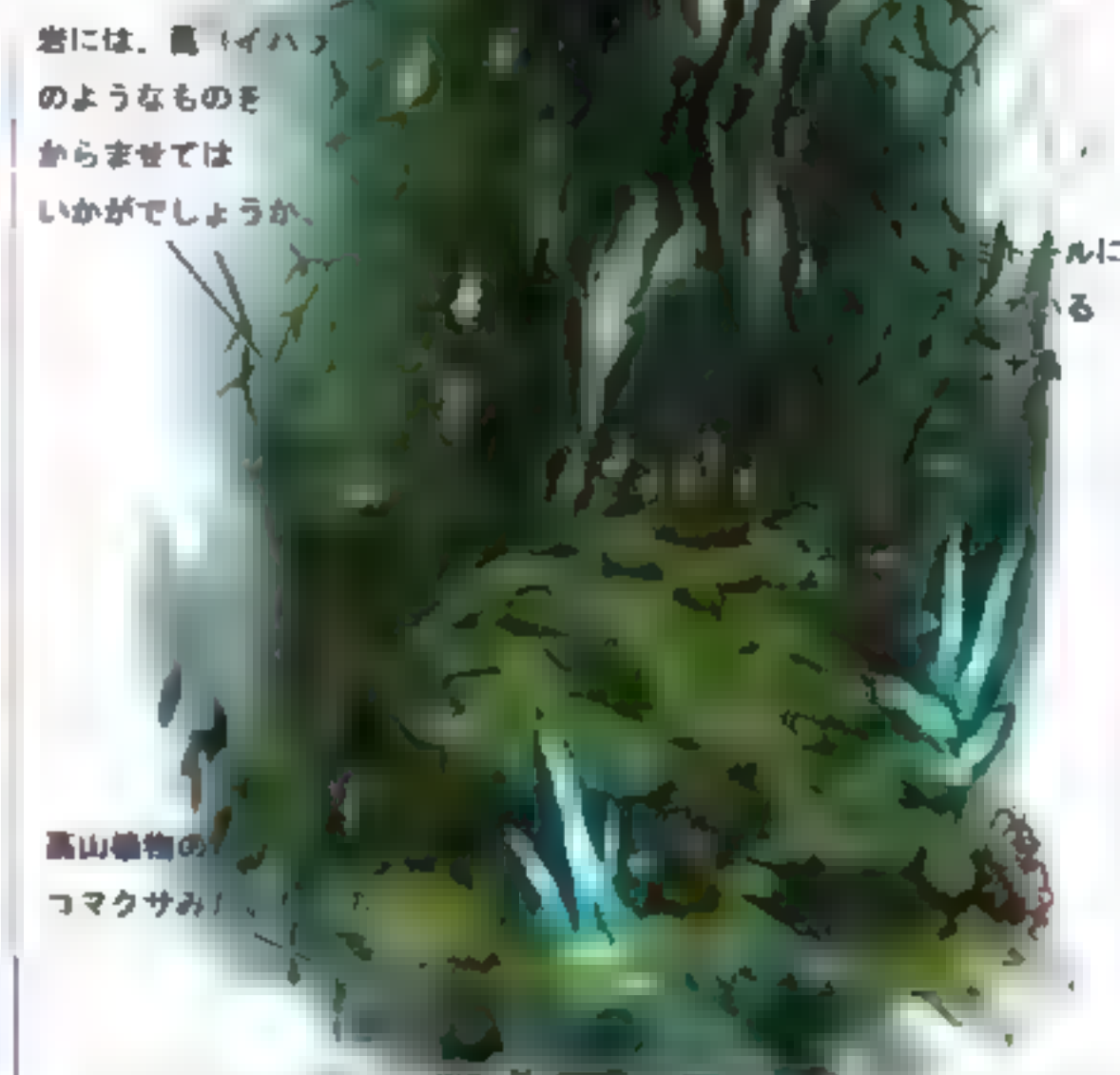
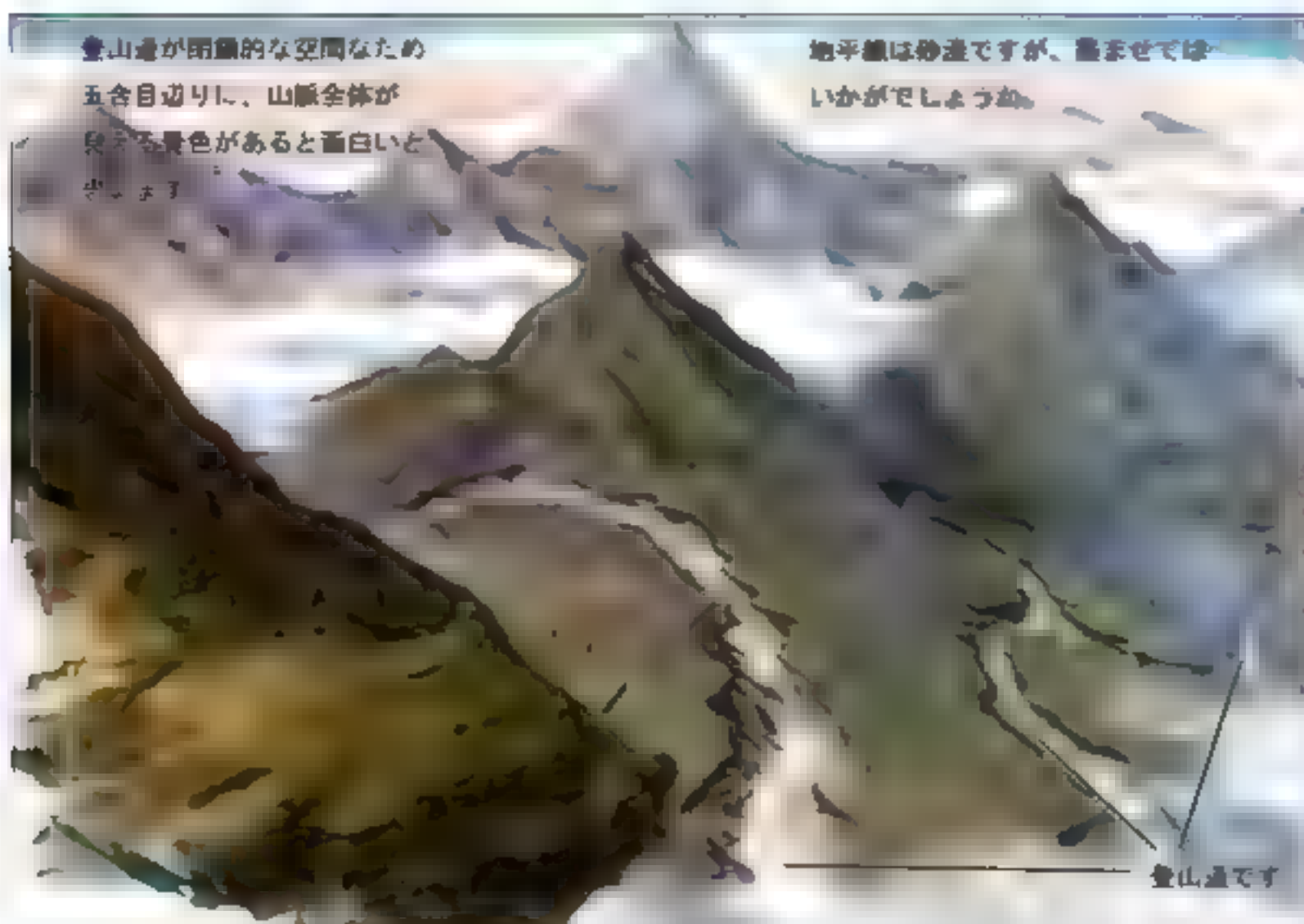


石碑

ファンデル山脈には「天」「地」「真」の3つの石碑が散在している。誰が何のために建てたのかは不明だが、石碑の謎を解き明かすと秘宝が手に入るとか

急な狭い登り口 よじ登るような場所)を創っても、面白いと思います。

アイデアスケッチ1



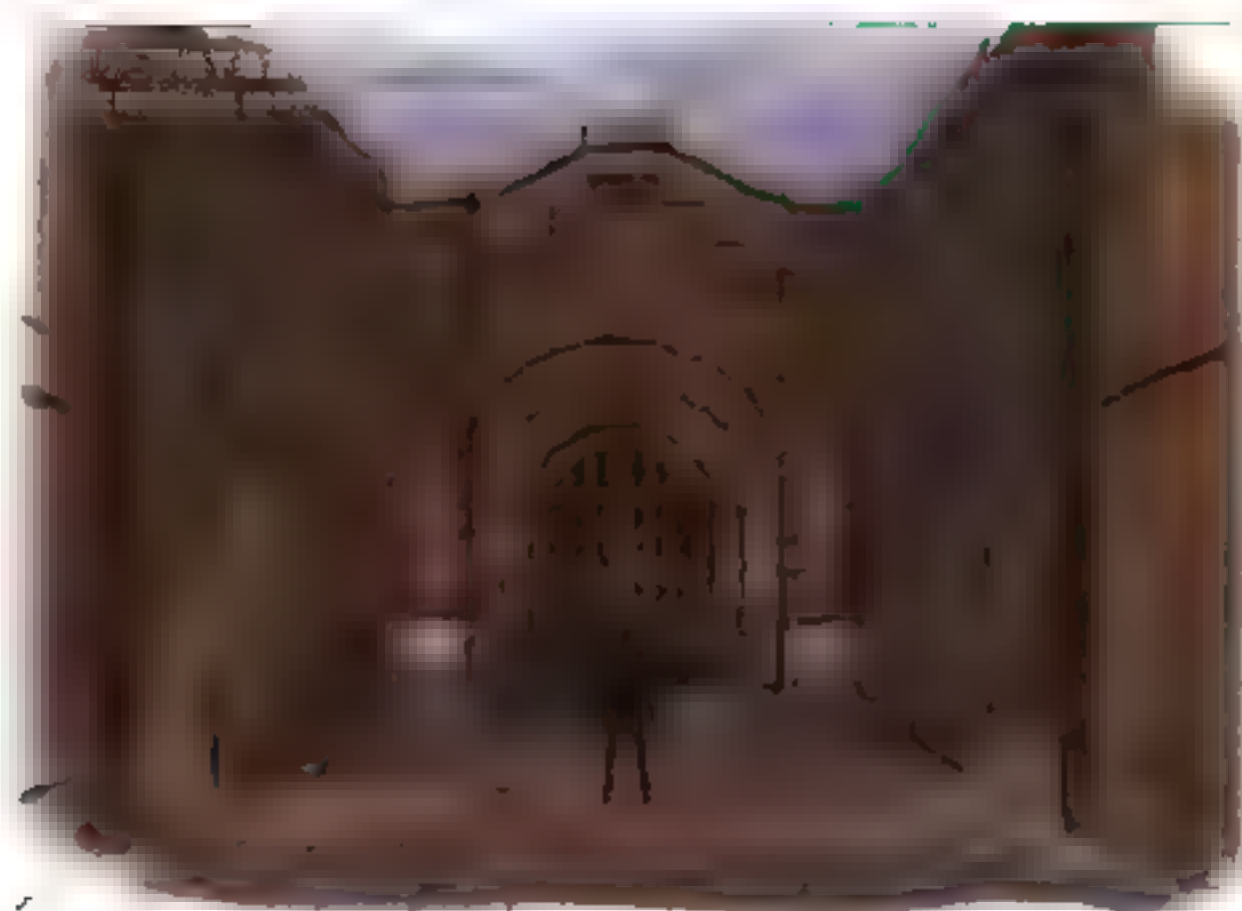
アイデアスケッチ2

Greede's Underbelly

グリード地下回廊

◆ モンスターが入り込んだグリードの心臓部

グリードの地下に広がる大回廊。水道や蒸気発電装置、商品倉庫のほか、デミールへの司令塔などかそろうクリークの基幹設備ではあるが、近年では人蜘蛛などモンスターの生息も確認されており、警備は容易ではないようだ。



◆ 地下迷宮入口

地下迷宮入り口



スイッチ



◆ 扉やスイッチ



◆ 内部



◆ 通路



◆ 制御室



◆ ボイラー室

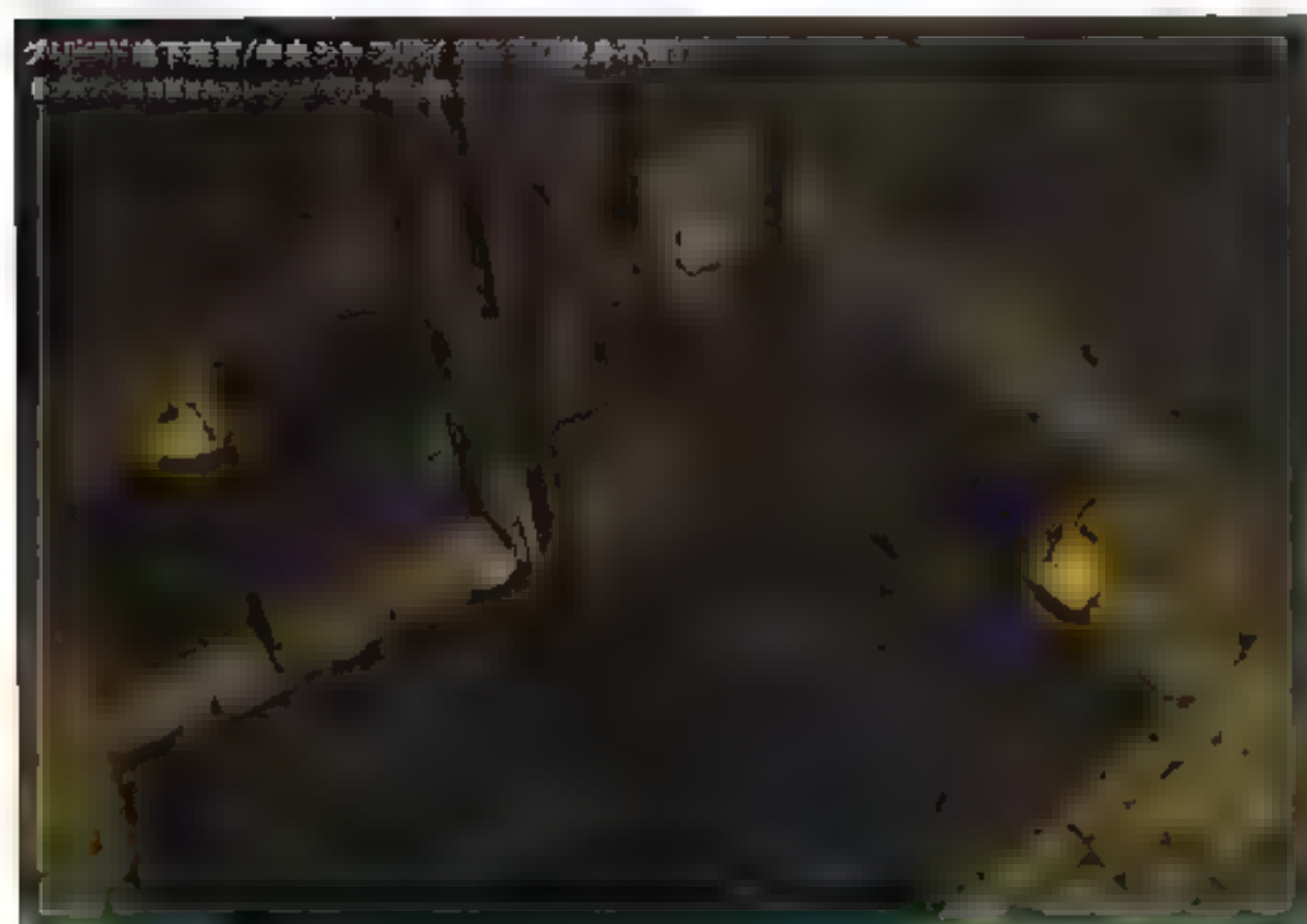
ハッチ



貯水槽



中央シャフト



デミール頭部周辺詳細



デミール頭部周辺

デミールの行動制御は、調教師がデミールの頭部に近づいて直接行う。レナードたちはハビタル族の調教師アミルを、ここまで護衛する必要があった。



Bunker Lode

The Bunker Lode Caverns

バンカーロード採掘場

◆ グリートの生命線でもある巨大採掘場

グリートに暮らす人が生活の糧を得るための採掘場。バンカーロード洞壁の各所に入口が点在しており、採掘シーズンになるとデミールが入口に橋付けされ、グリート中央ステーションからの採掘用列車が運行される。



◆ 採掘場入口

◆ 内部照明

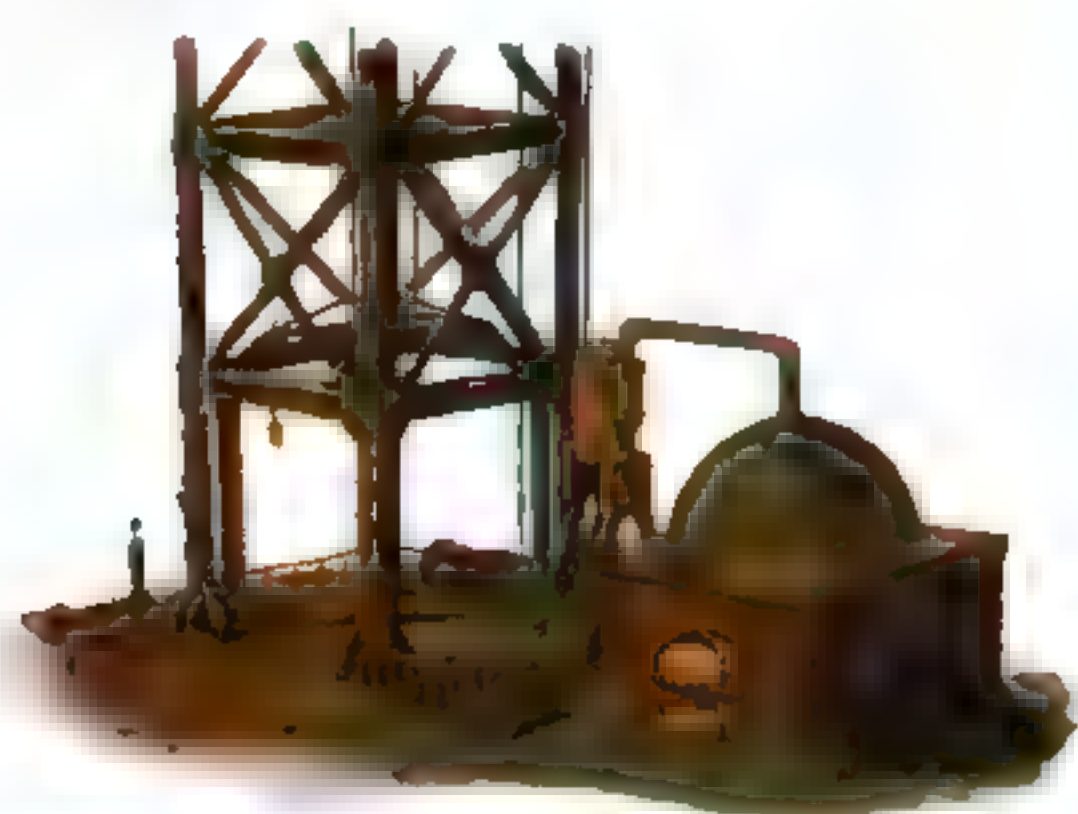
アップ



灯りはこちらにもつけれます



エレベーター 下部



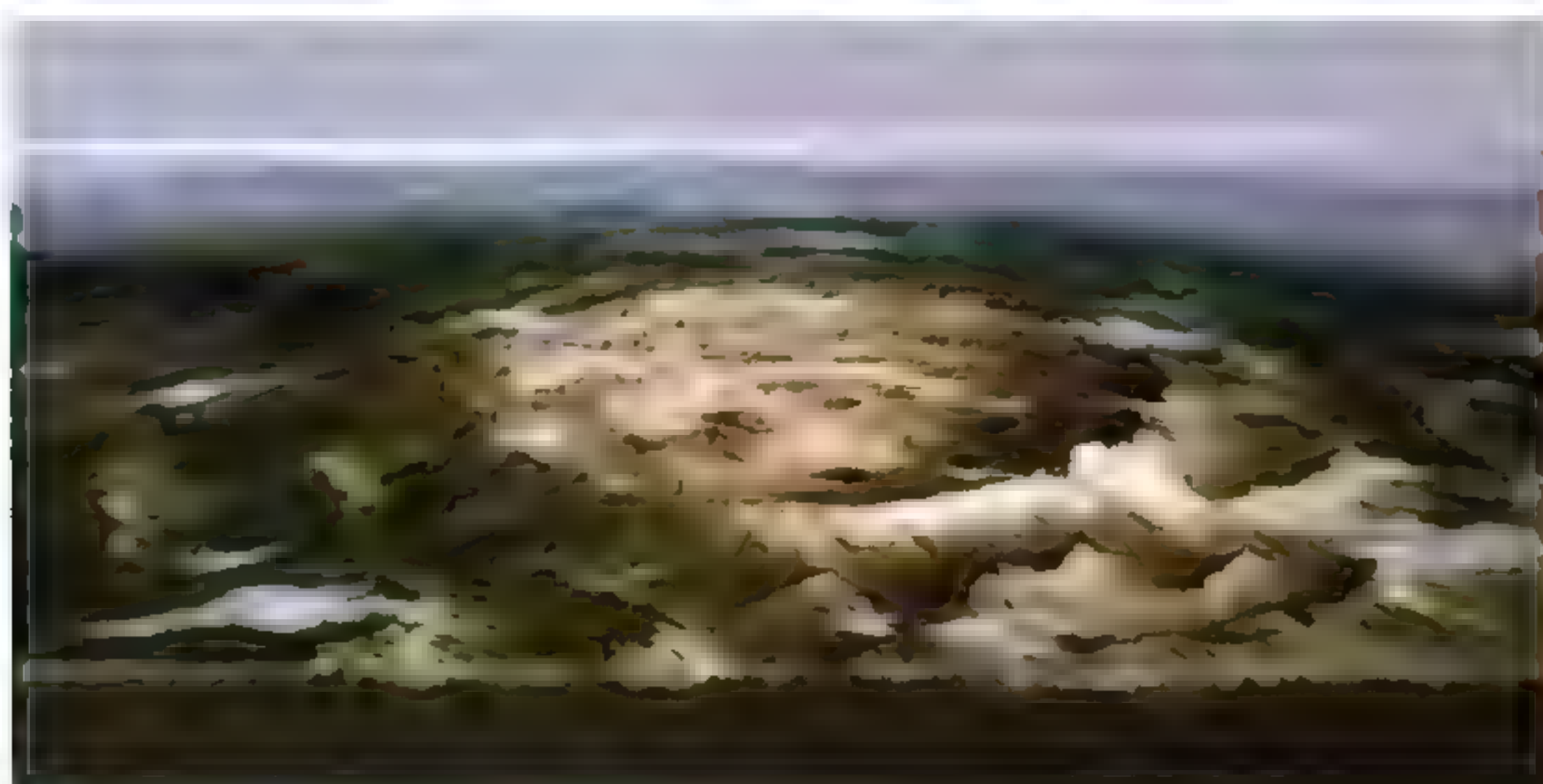
◆ エレベーター



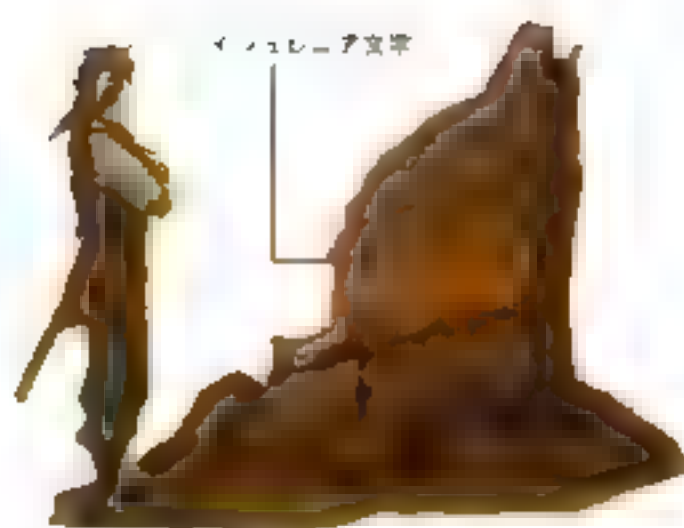
エレベーター 上部



◆ バンカーロード洞窟全景



古代兵器の残骸1



坑道内部は、崩壊した時代、マスの気配が跡を遺せる



古代兵器の残骸2



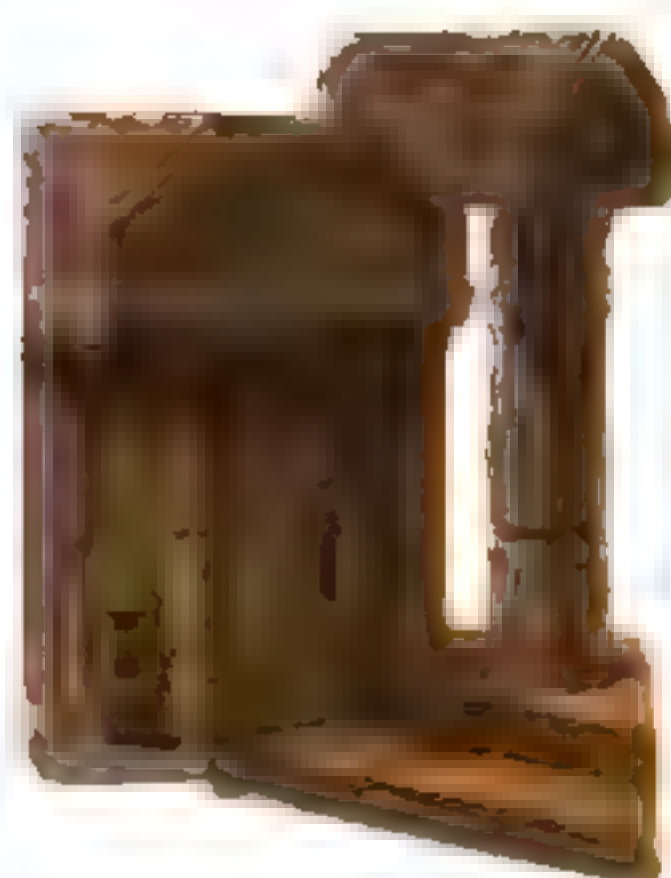
小屋



遺跡構造

マスタードラゴンが壊んでいた遺跡の構造を設定したイラスト。これによると、ウィザードは遺跡近辺の洞穴に飛行船モノシップを運付けして、遺跡に先回りしたようだ

マスタードラゴンの遺跡



マスの気配が跡を遺せる



レリーフは多少あいまいなディテールにして下さい
「マスの気配が跡を遺せる」

マスの気配が跡を遺せる

Frass Chasm

Frass Chasm

虫の谷

◆ 超巨大生物グリーバーが徘徊する危険地域

大陸南東部に広がる大溪谷地帯。デミールをもしのぐ・体をもつ世界最大の生物、グリーバーの棲息地として知られている。グリーバーからのゴンドラも用意されているが、利用するのは学者くらいで、一般の人はず近づこうとはしない。



◆ イメージイラスト



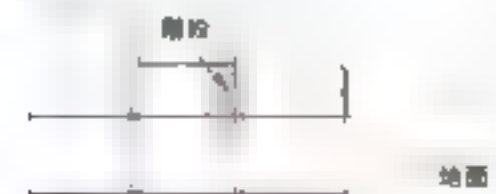
◆ ゴンドラ乗り場

ゴンドラ乗り場 詳細

入り口



正面横断面

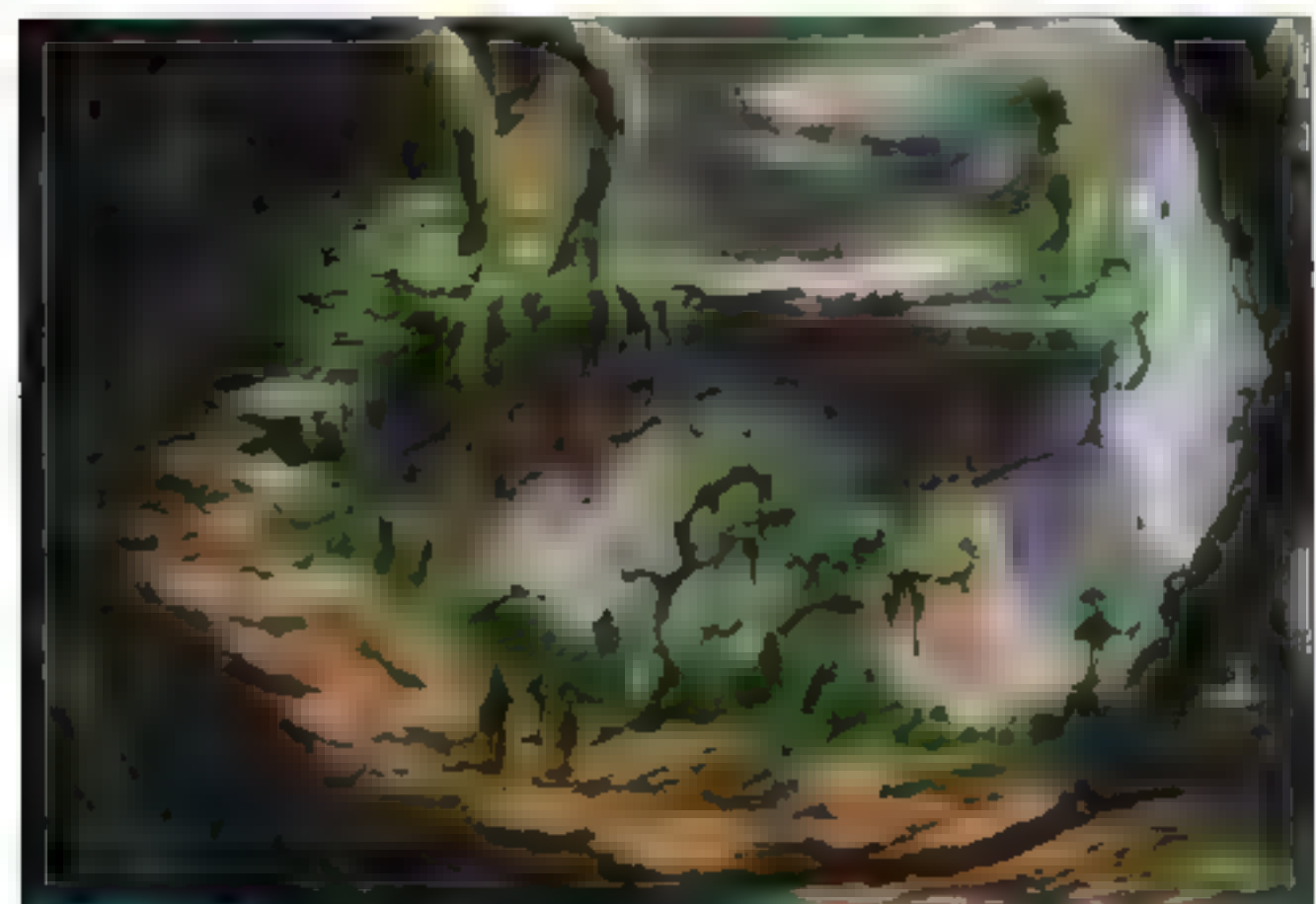


守り壁の家



※中の子物は村のものを盗取 1 さい

◆ ゴンドラ乗り場の建物



◆ 虫の谷東部



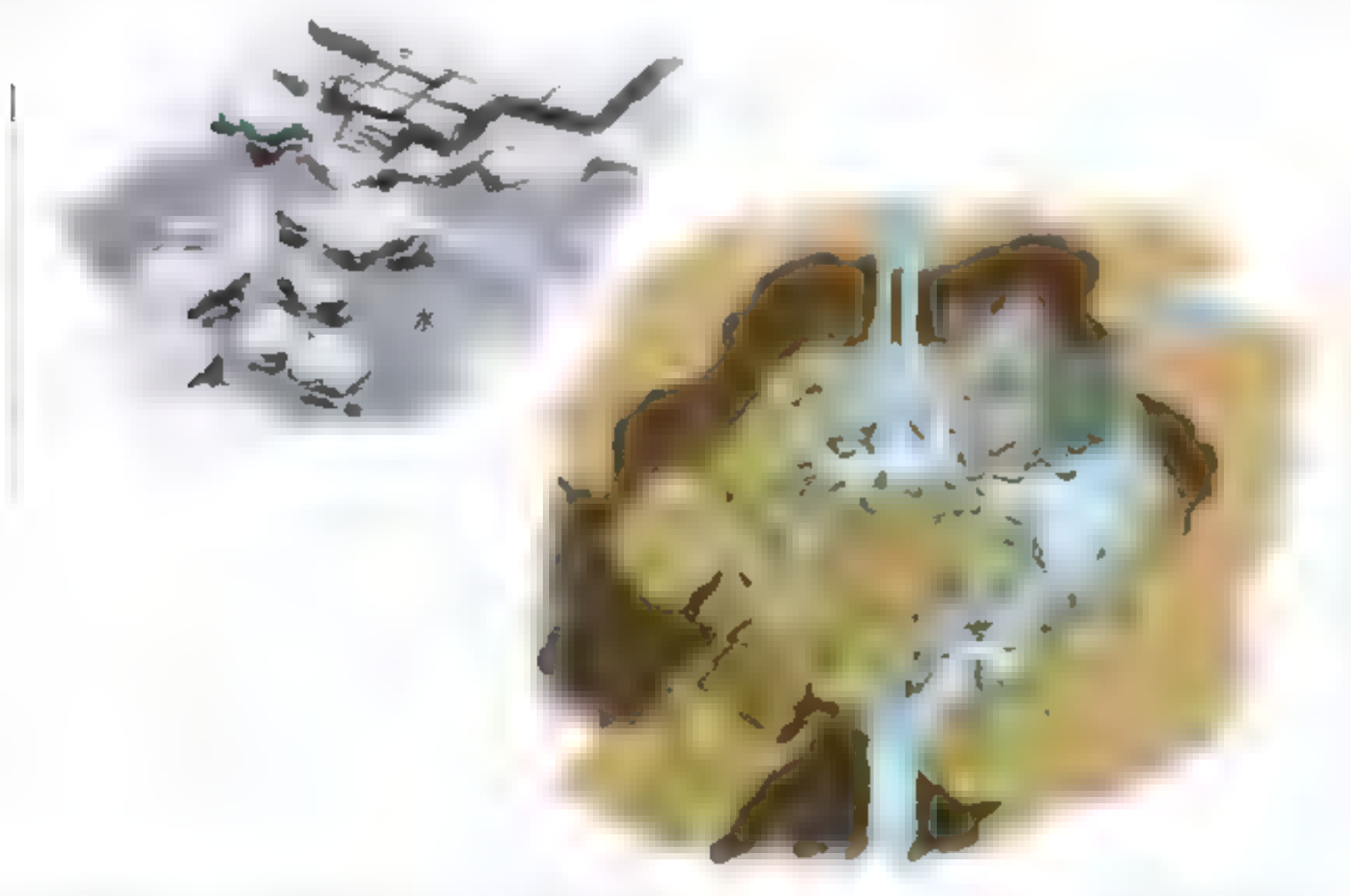
◆ 虫の谷西部



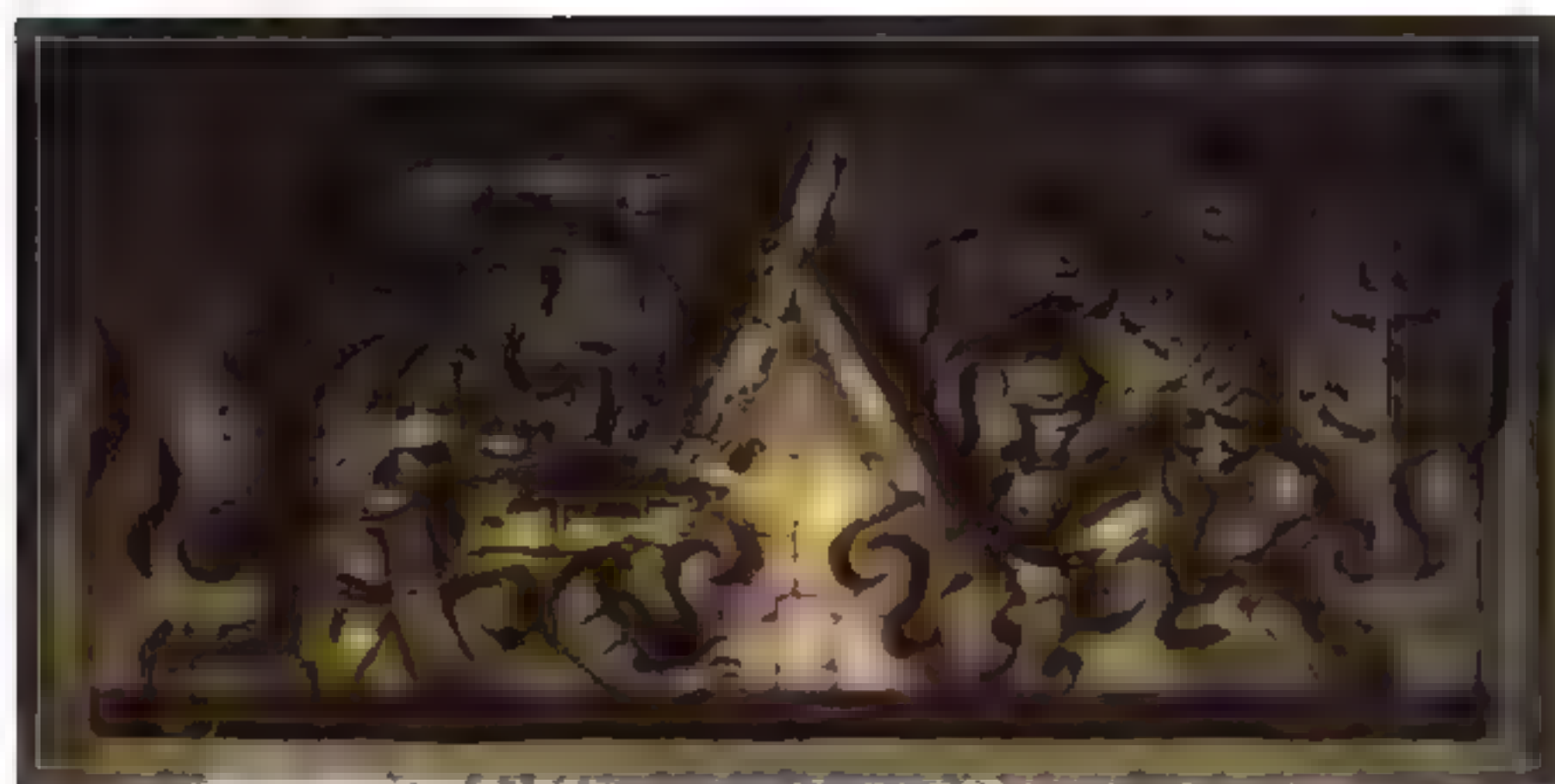
マグスの巨石

トグマ戦争の時代、ハビタル族の集落、ケイヤをインムレア帝国から守ったというトロール族の勇者マクス。そのマクスを奉じた石像が虫の谷の奥にある。この石像には、ナイトの装甲をも負ったというマグスの剣、クランサが封じられているという。

マグスの巨石周辺



マグスの伝説1



マグスの巨石詳細

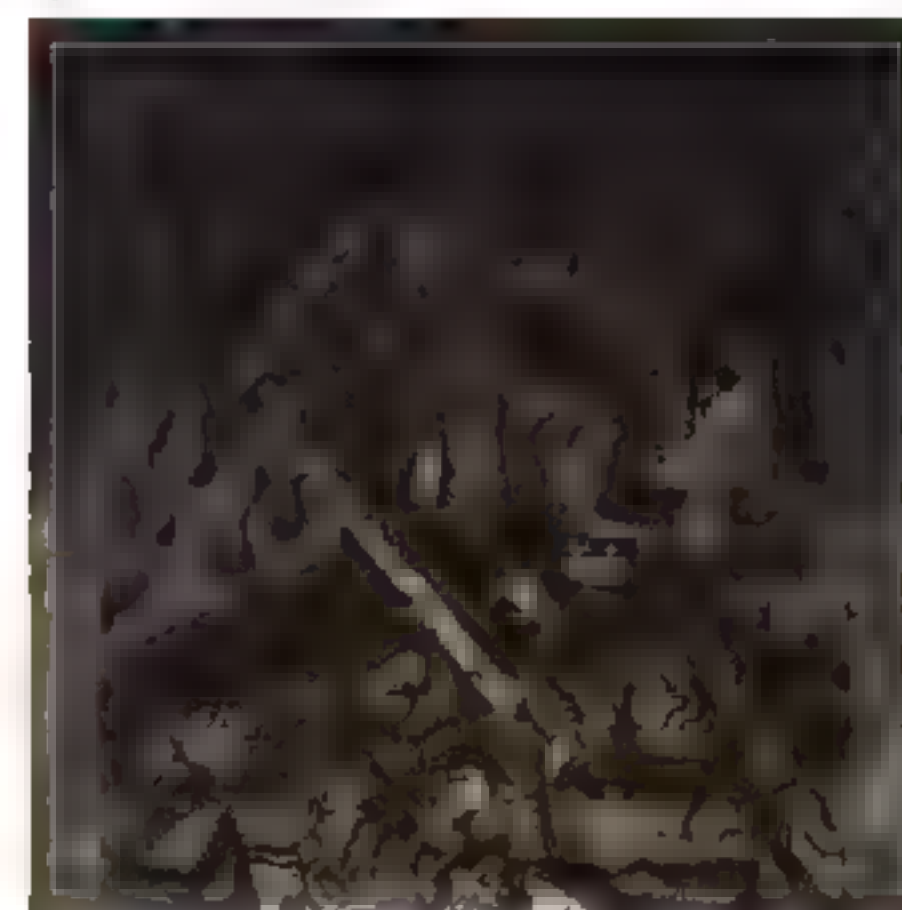


マグスの小石

人



マグスの伝説2



Greaver

Greaver

グリーバー

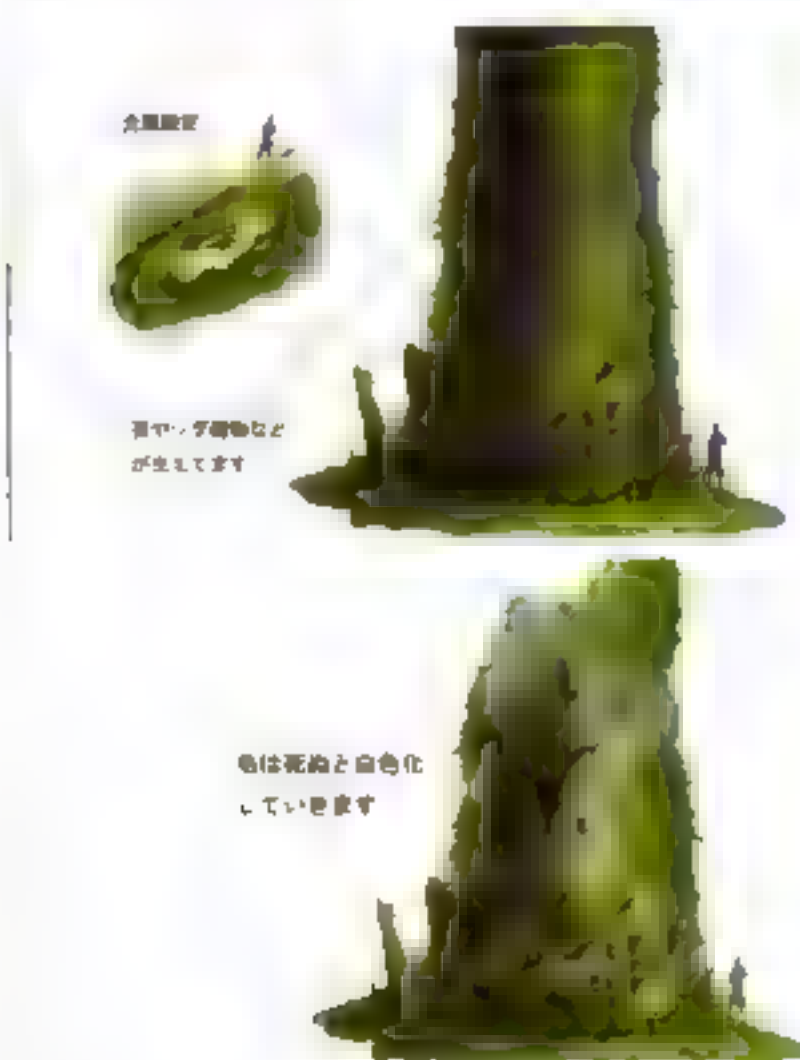
◆ 無数の体毛が並ぶ巨大生物の背

並の村や町よりも はるかに広大なグリーバーの背中 そこに何があるのかは想像も及ばないが 危険であることは間違いないだろう 生きたグリーバーの背中に降りて 無事に戻った者などいないのだから

◆ イメージイラスト



◆ グリーバーの体毛



◆ グリーバー外観



<腰アップ>

うねうね動きます



<側面>

<後見>

発光する穴



◆ グリーバー細部設定 1

青々とした葉や花、緑の光を放ちます
植物などが生えます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます
植物などが生えます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます



青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます
植物などが生えます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

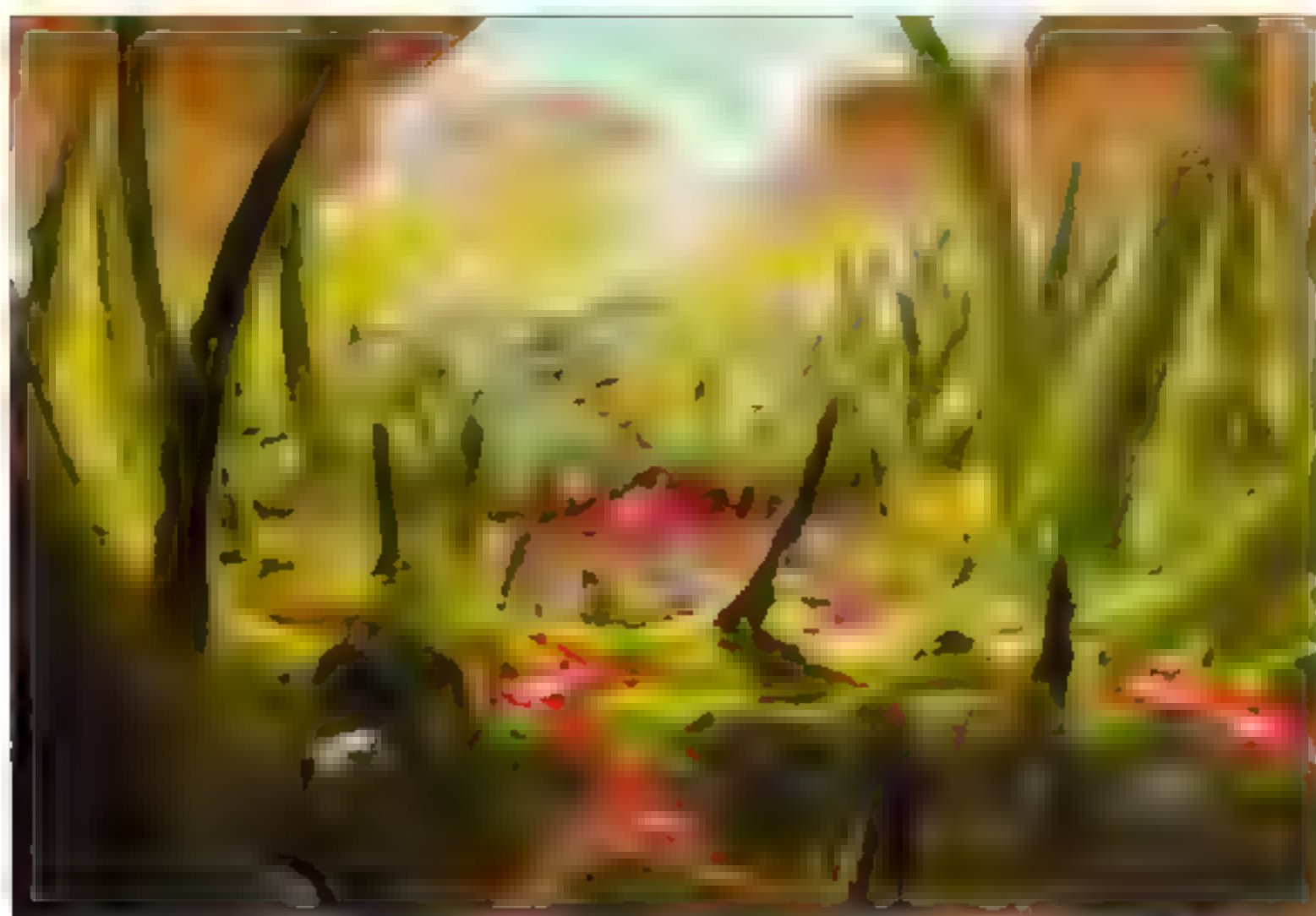
青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

青々とした葉や花、緑の光を放ちます

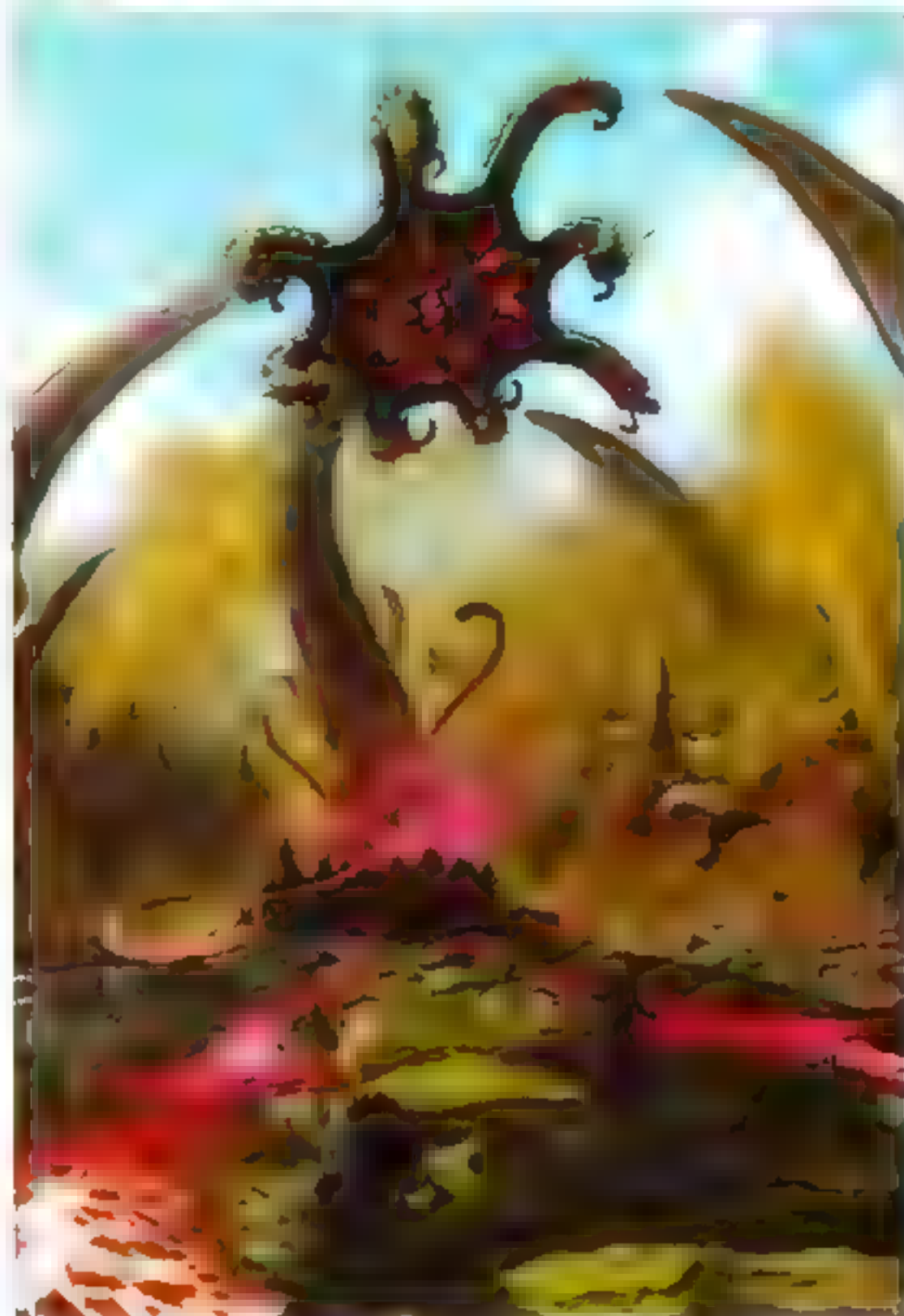
グリーバーの触手手前



グリーバー細部設定2

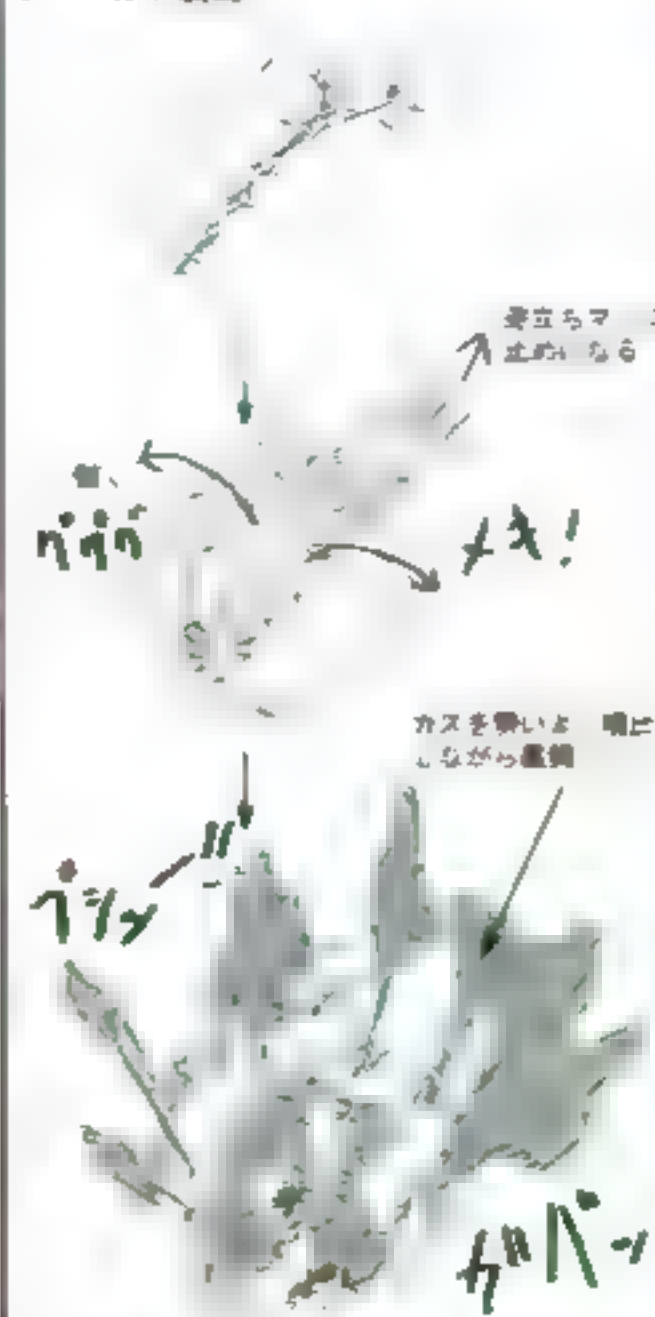
青々とした葉や花、緑の光を放ちます
植物などが生えます

グリーバーの触手



グリーバーの触手詳細

フィールド裏側



この色はグリーバーの青々とした葉や花、緑の光を放ちます
植物などが生えます

触手と人



Van Haven

The Van Haven Waste

バンヘイブン 荒野

◆ 人の手から離れて久しい荒地

虫の谷を抜けた者を持つ、人の姿なき荒れ果てた人地。地下にはかつて人が訪れたことを示す古代の遺跡などがあり、冒険者や学者にとっては宝の山ともいえるが、同時に人蜘蛛やワイバーンなど危険生物の縄張りにもなっている。

◆ イメージイラスト



◆ 洞窟入口

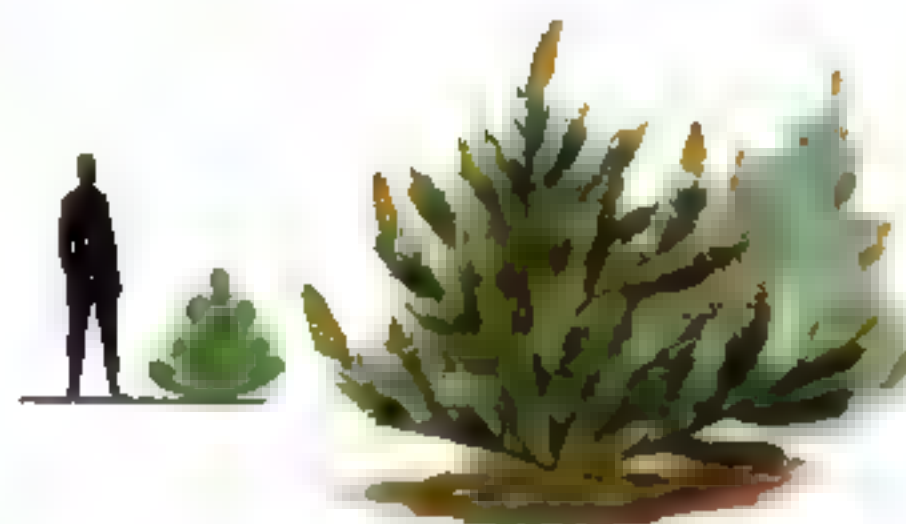


◆ アーチ状の岩



巨石が「やぐら」の構になっていて、下を通ったり出ます。

◆ 荒野の植物



樹木の上に生えています

地下水脈1



地下水脈2



地下水脈中央部

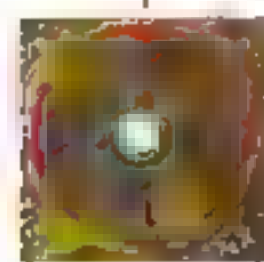
不思議な力で封印された扉の先にある地下水脈の中心部。人の立ち入らないこの地、は月姫のアークが隠されています。



地下水脈の扉



回転する部分

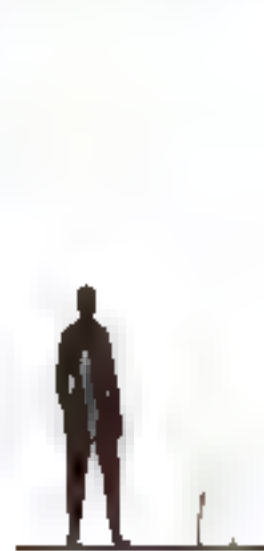


扉が閉まると、光が落ちて中へ光が回り込んで開きます。

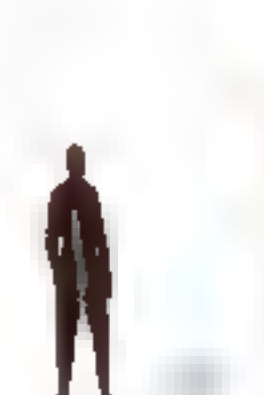


人を感じ、開きます

地下水脈の植物



青い光の植物は、光を放ちます



青い光の植物

Dogma Rift

The Dogma Rift

ドグマホール

最大規模のドグマ遺跡

かつてインレニア帝国があったとされる大陸南部の山岳地帯。その場所に17年前の地殻変動で突如現れたのが、ドグマホールと名づけられた人穴だ。ここでは、トグマ戦争時代のインレニア帝国の遺物が多数発見されている。



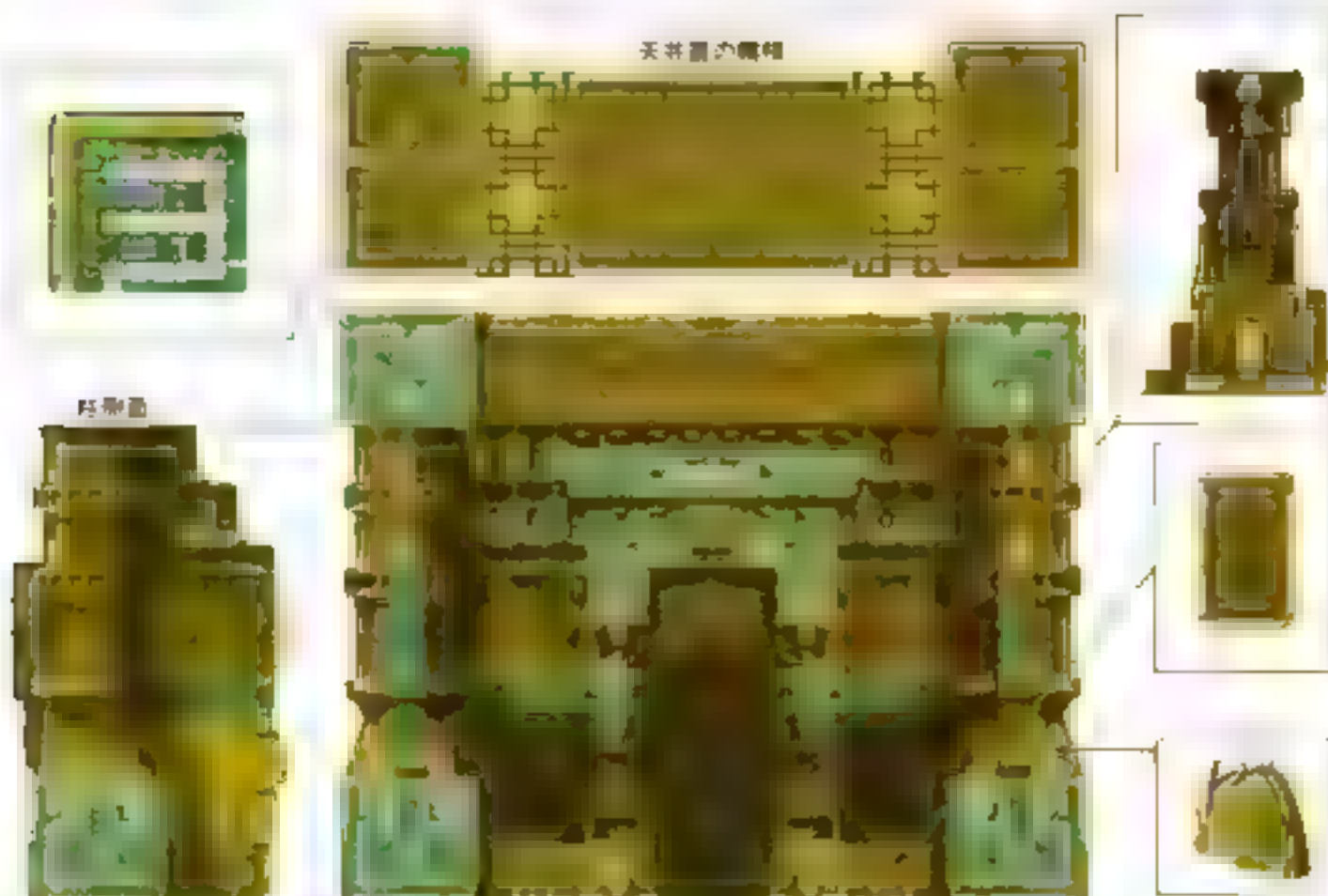
入口付近



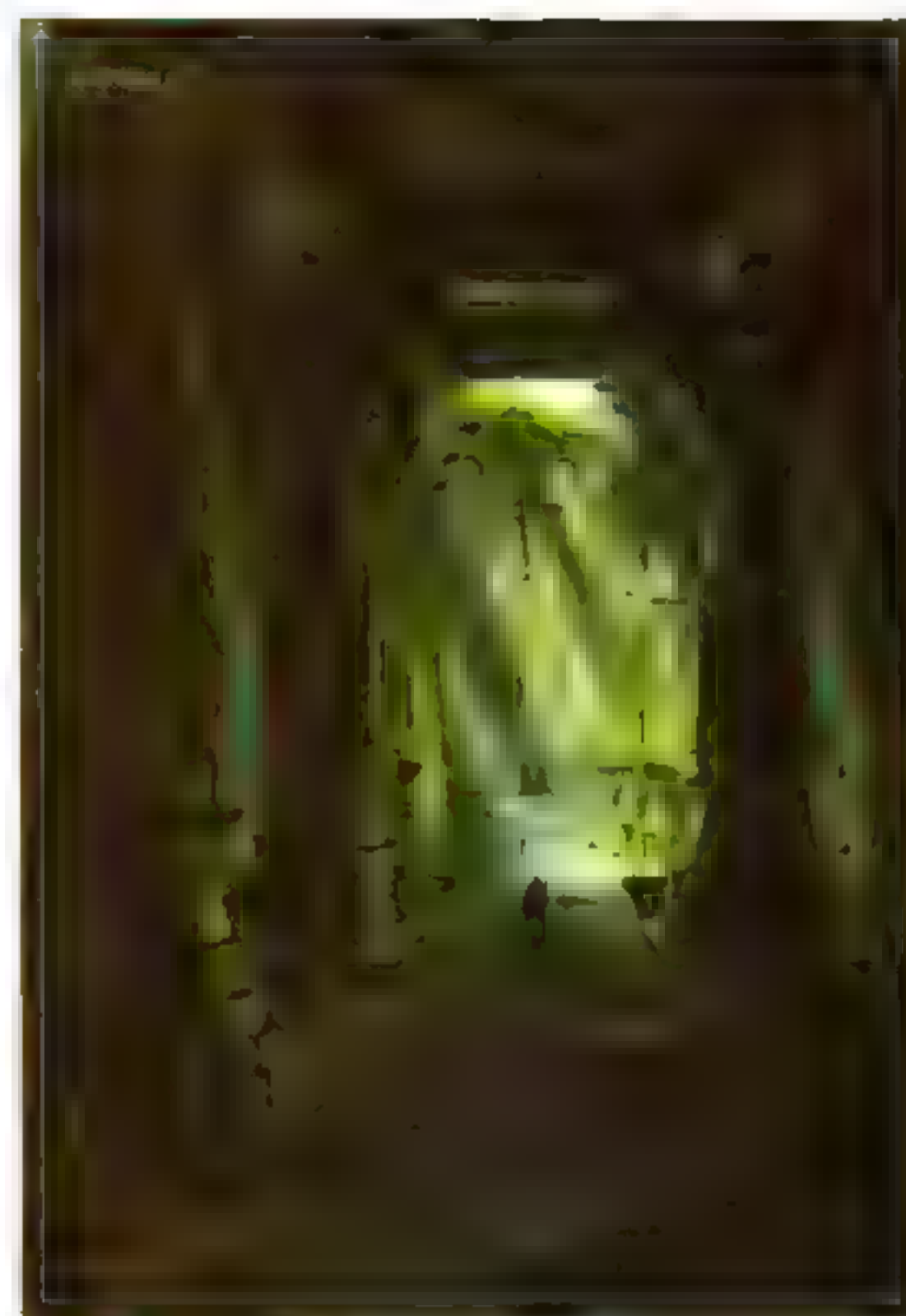
遺跡前地下



遺跡入口

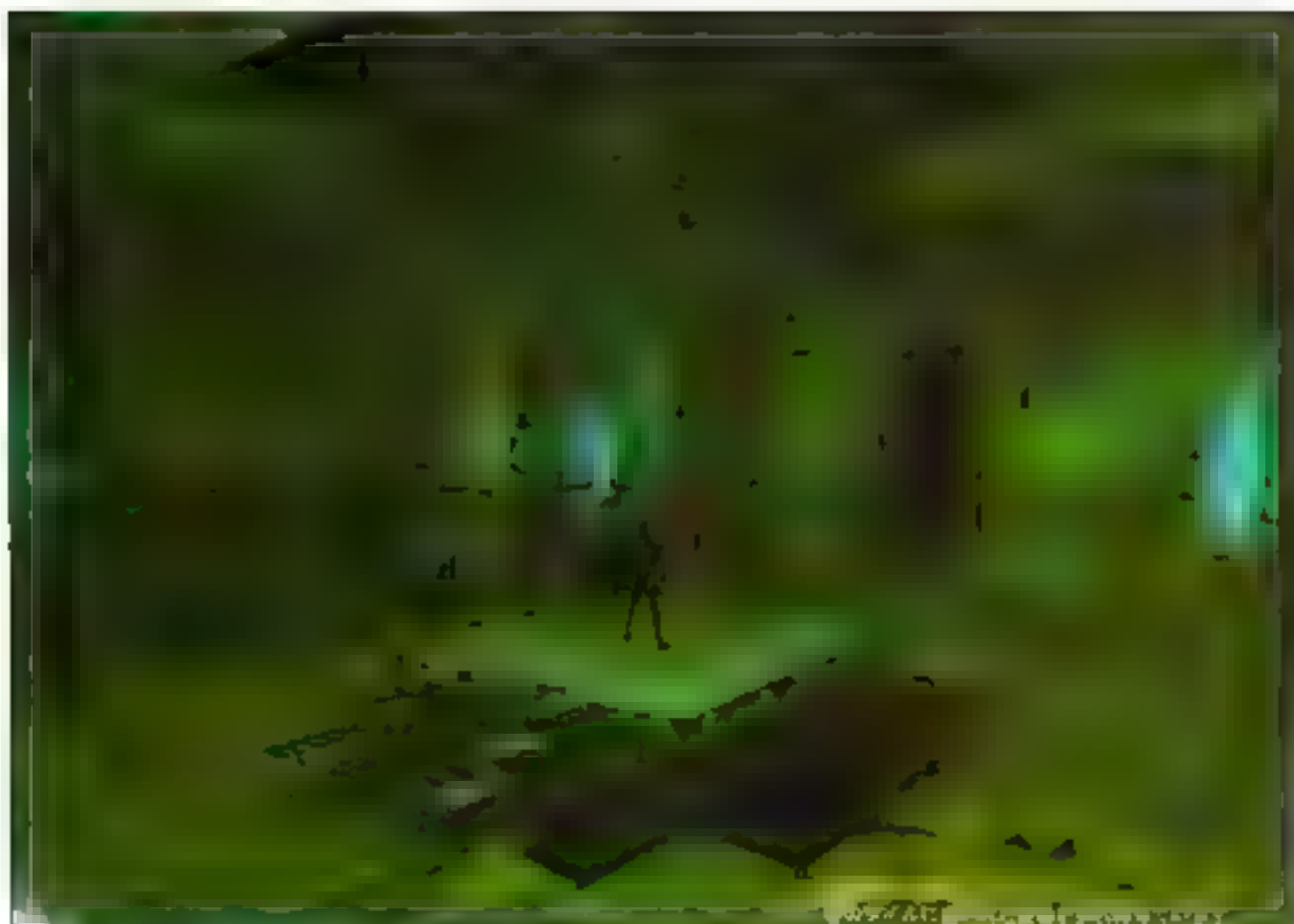


遺跡入口詳細

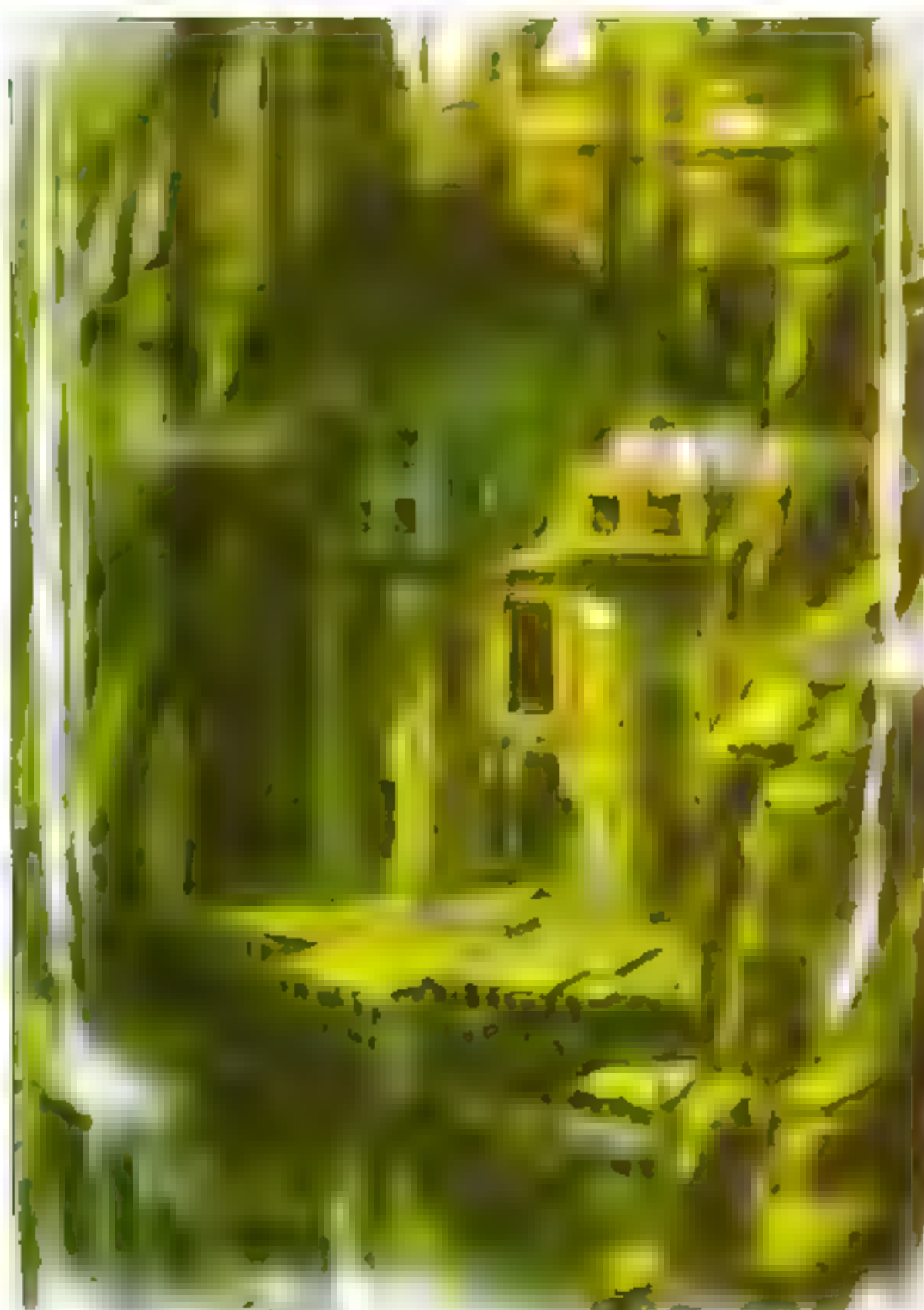
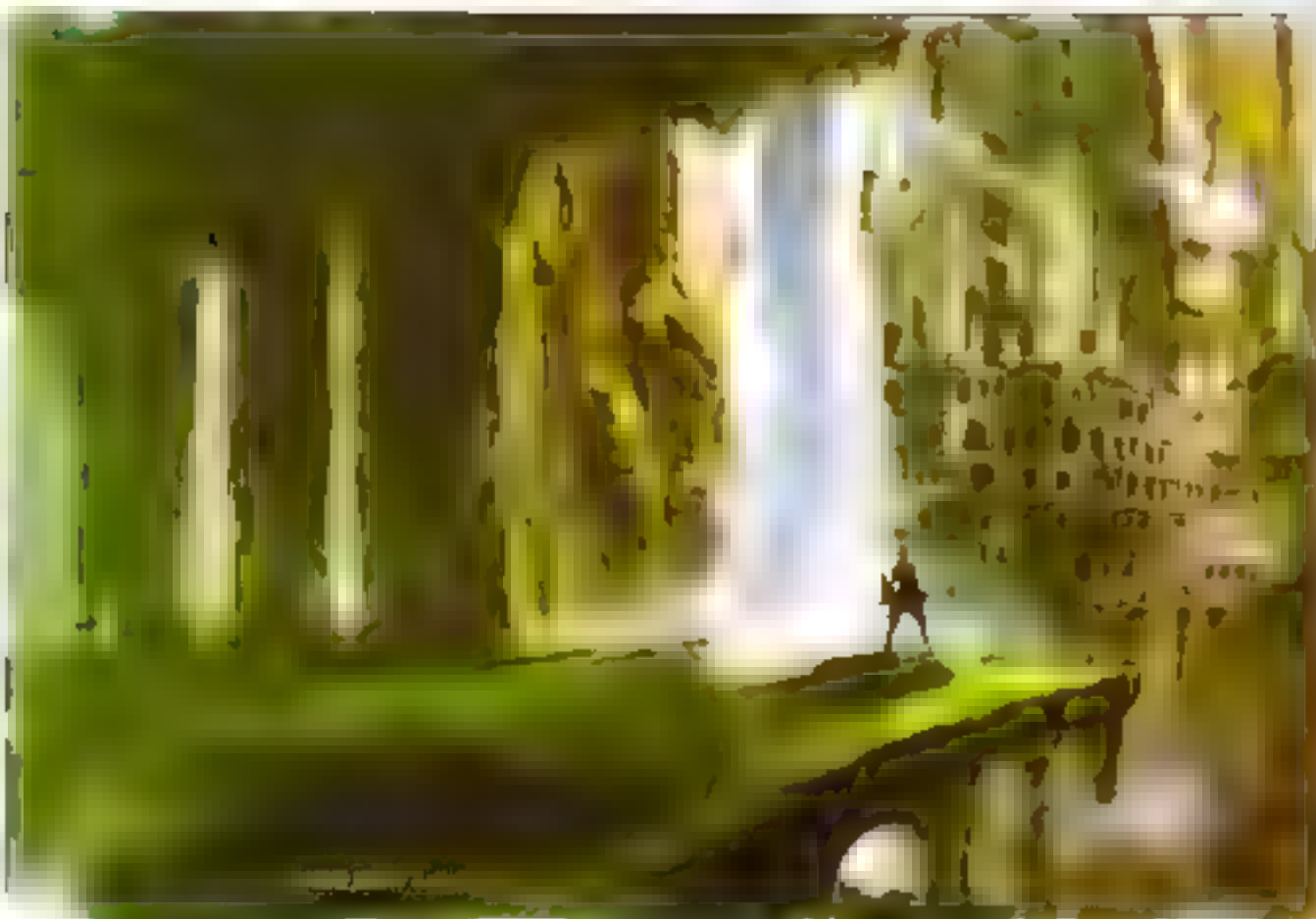


遺跡内通路

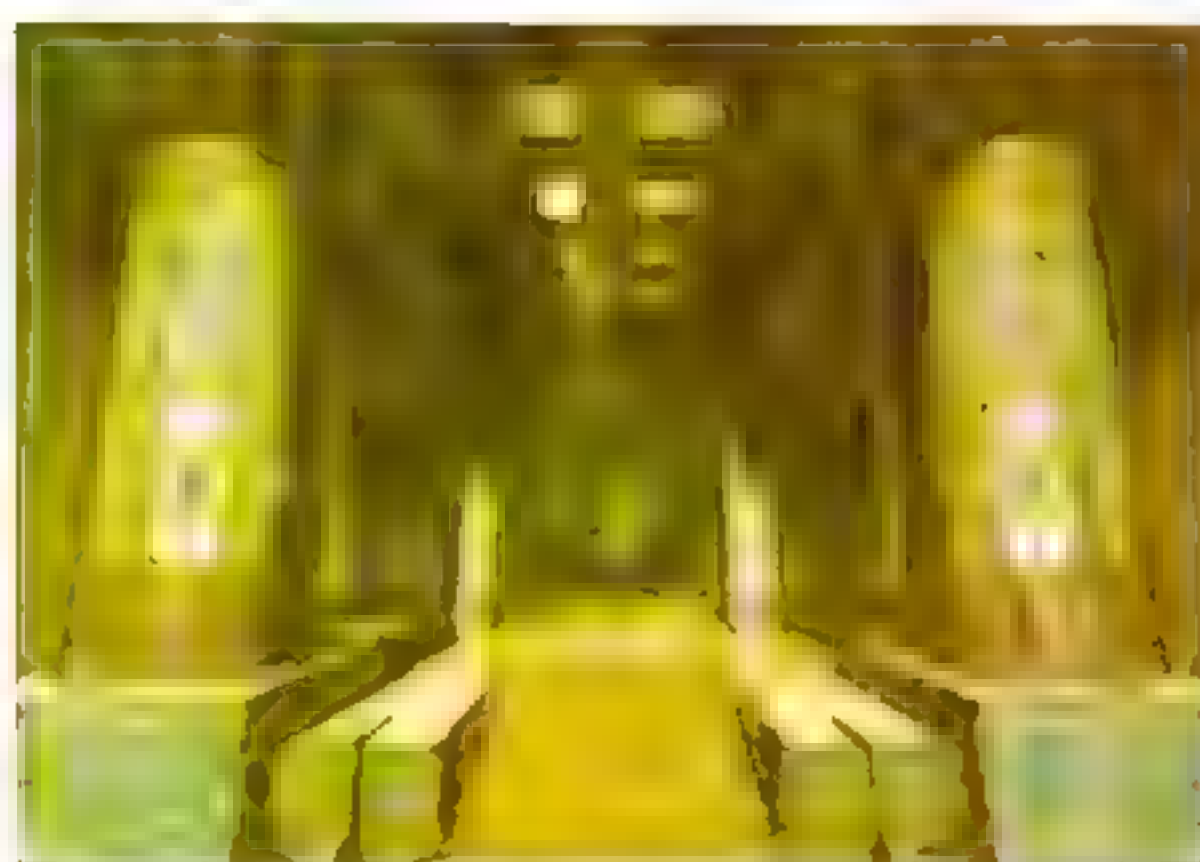
遺跡内転送装置



遺跡終盤



ドグマ神殿(外観)



トグマ神殿(内観)



ドグマ神殿(祭壇)



黒騎魔神の間

古の鼓動 における旅の終着点。シャブールがカ ラに黒騎士のアーキを握らせ 無理矢理に 変身 の結果 黒騎魔神へと変貌。自身だけでなく 馬(同)までも異空間へと変異させた

Lost Forest

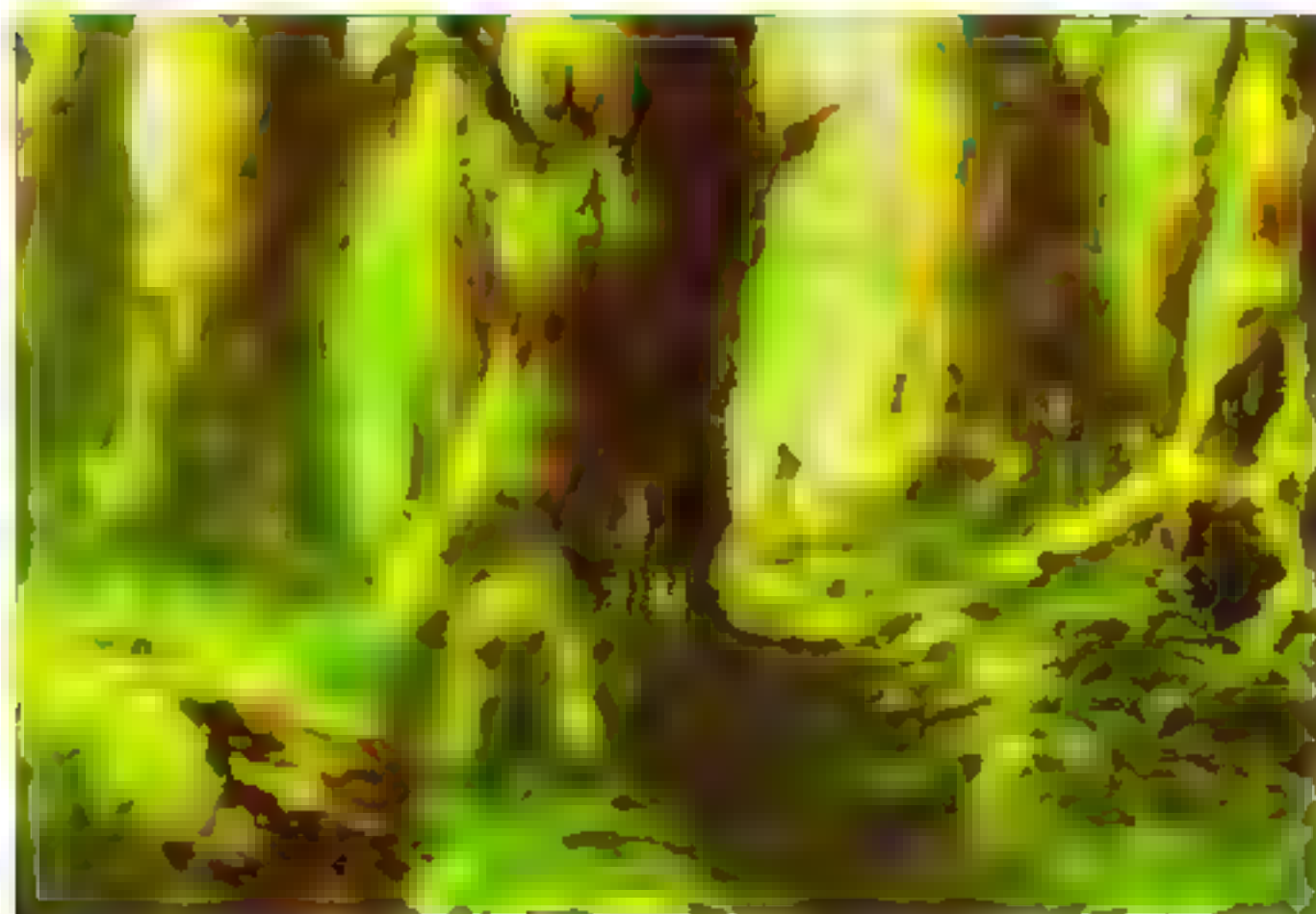
The Lost Forest

迷いの森

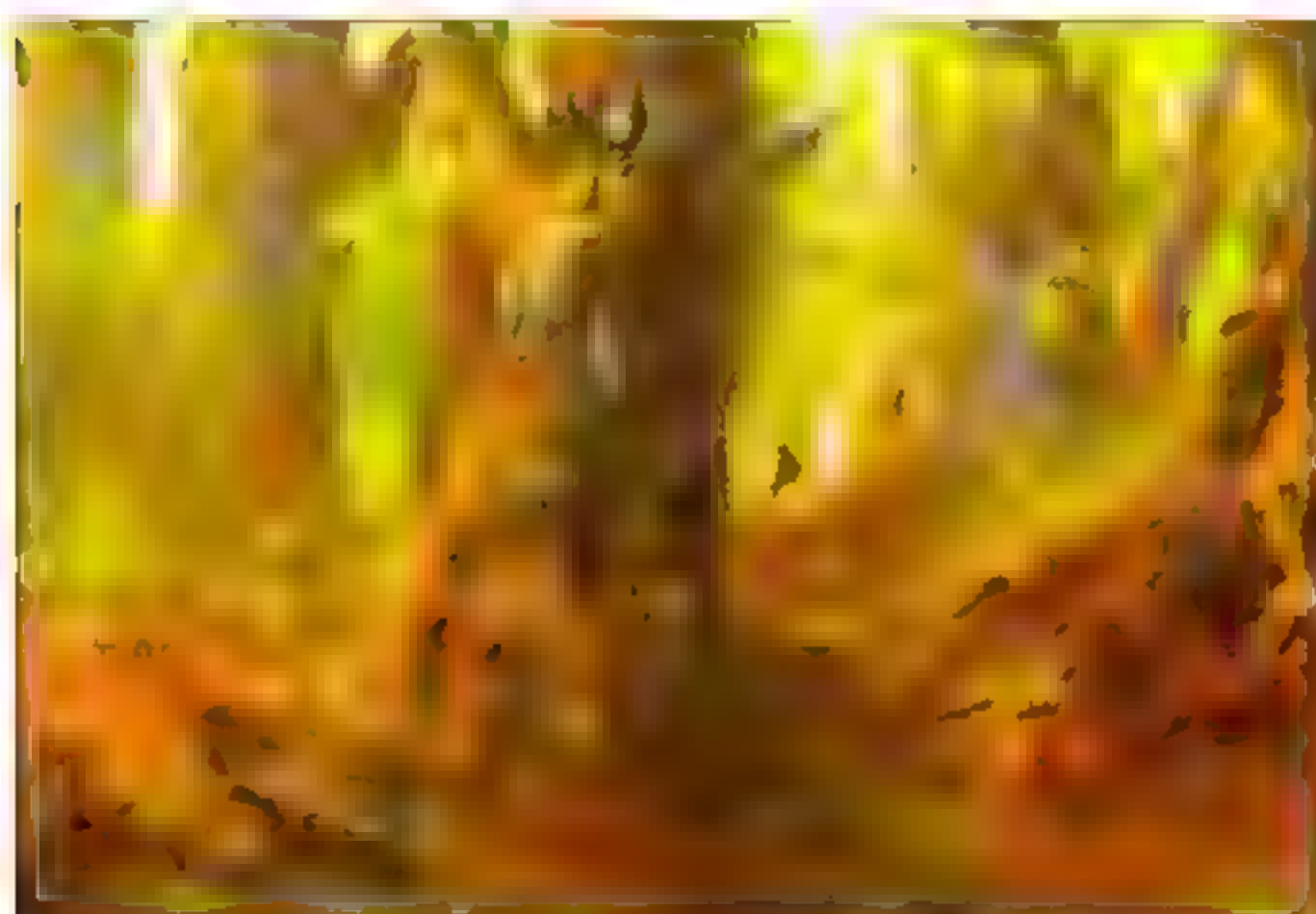
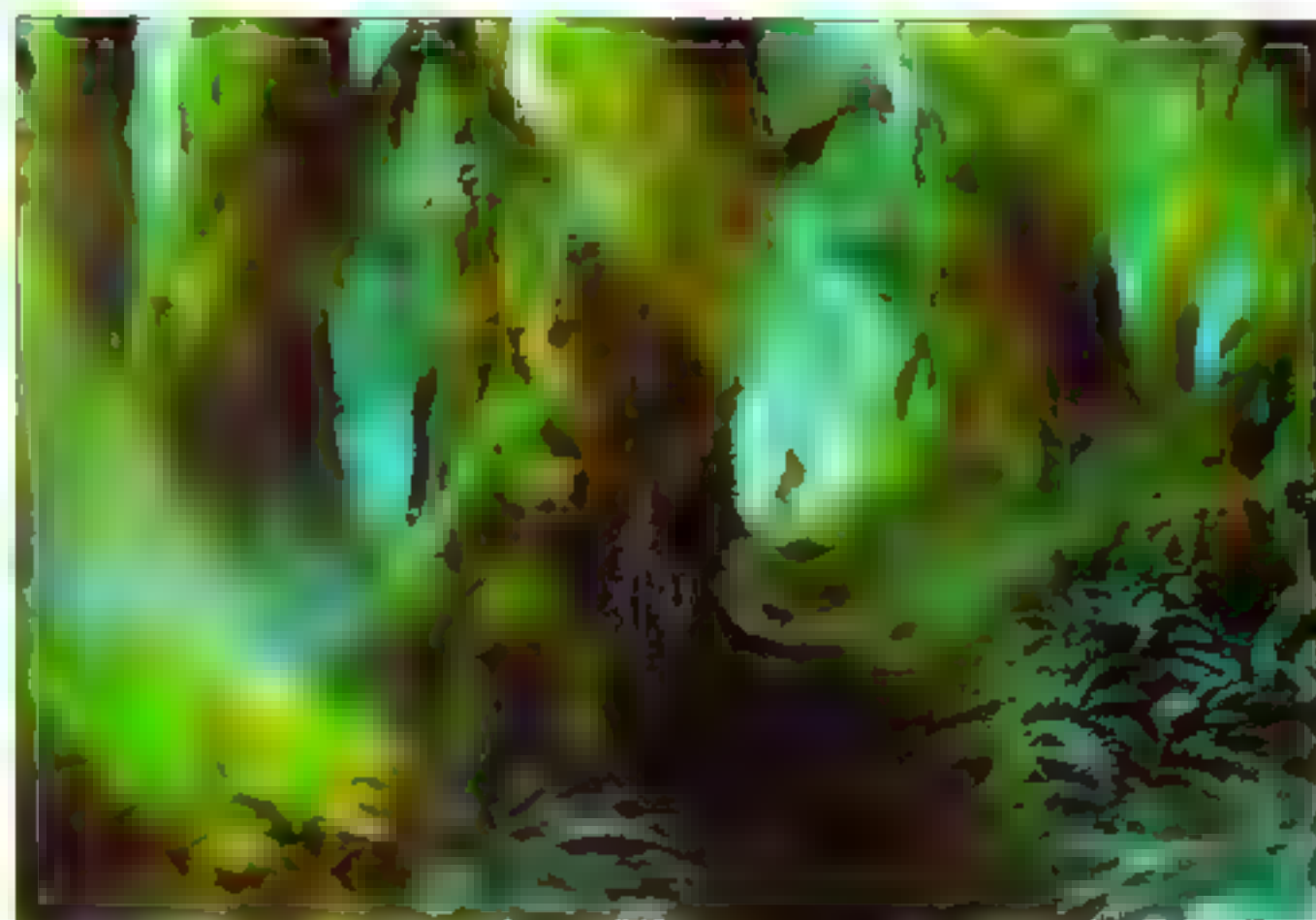
◆ フォーリアに仇なすものを拒む大森林

大陸西部、フォーリア公国を包み込むように広がる森林地帯。本来の気候に関係なく、森の四方がそれぞれ春夏秋冬の装いを見せるという、美しくも不思議な森。すべては、森の中央にそびえるユグラの樹のなせる業なのだろうか。

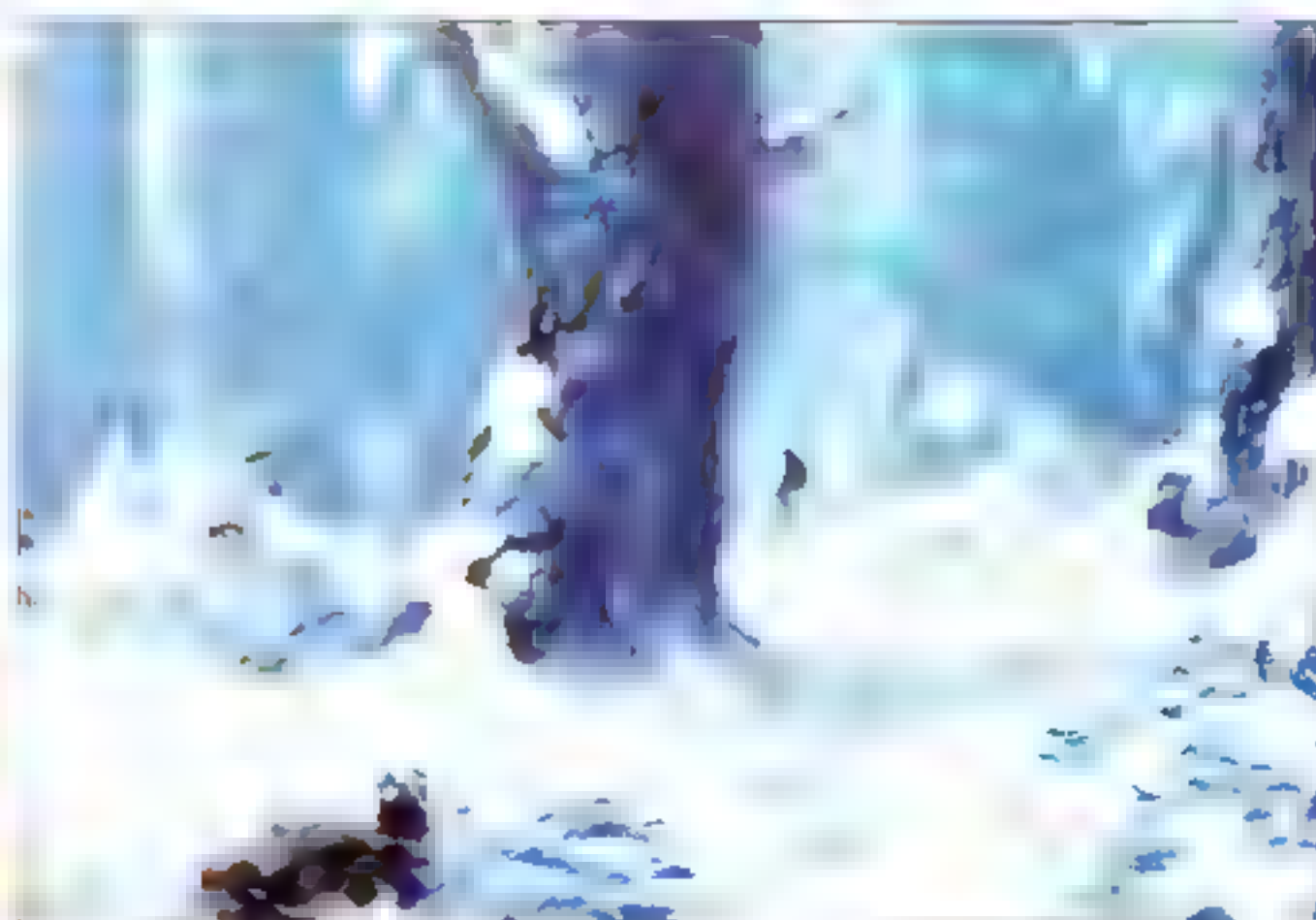
◆ 春の森



◆ 夏の森



◆ 秋の森



◆ 冬の森

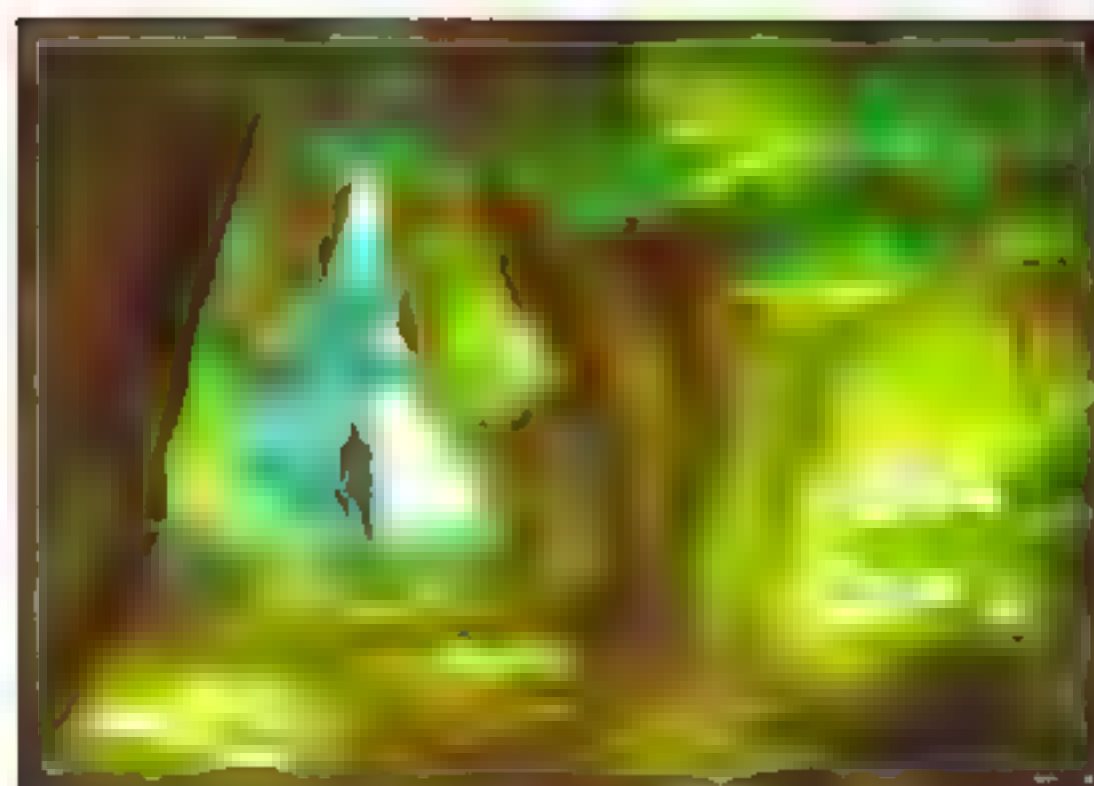


◆ 迷いの森古地図

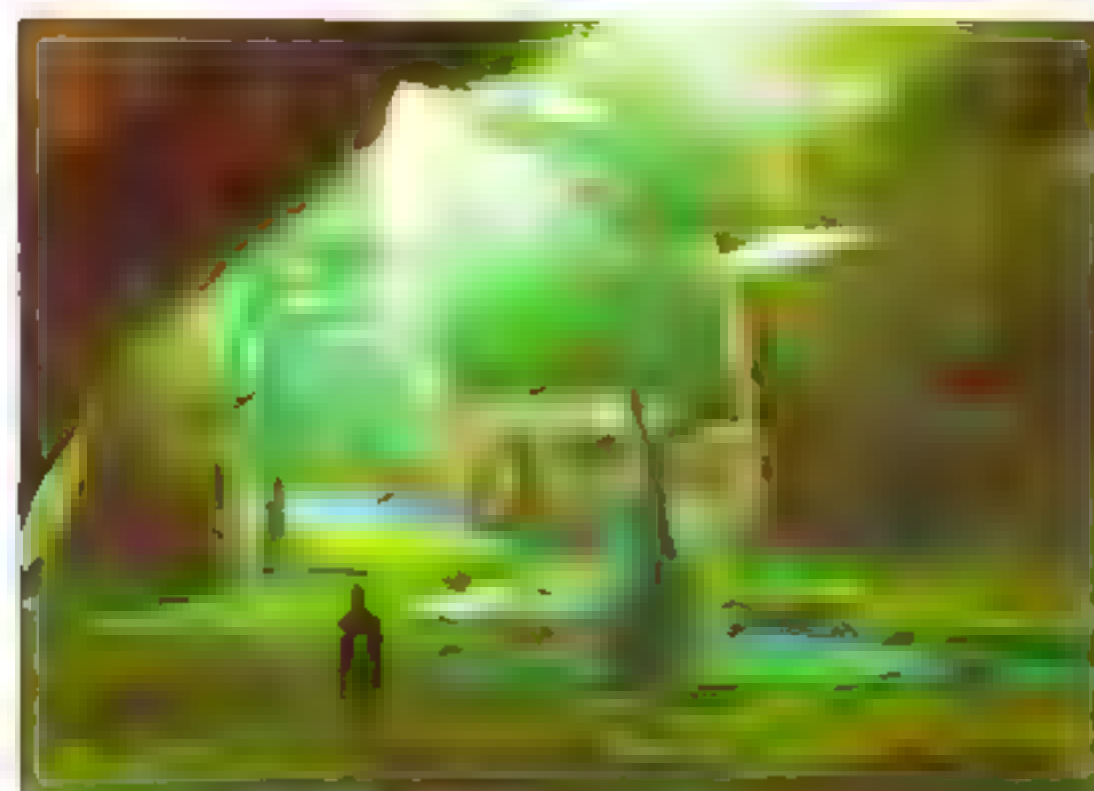
夜の森



トンネル



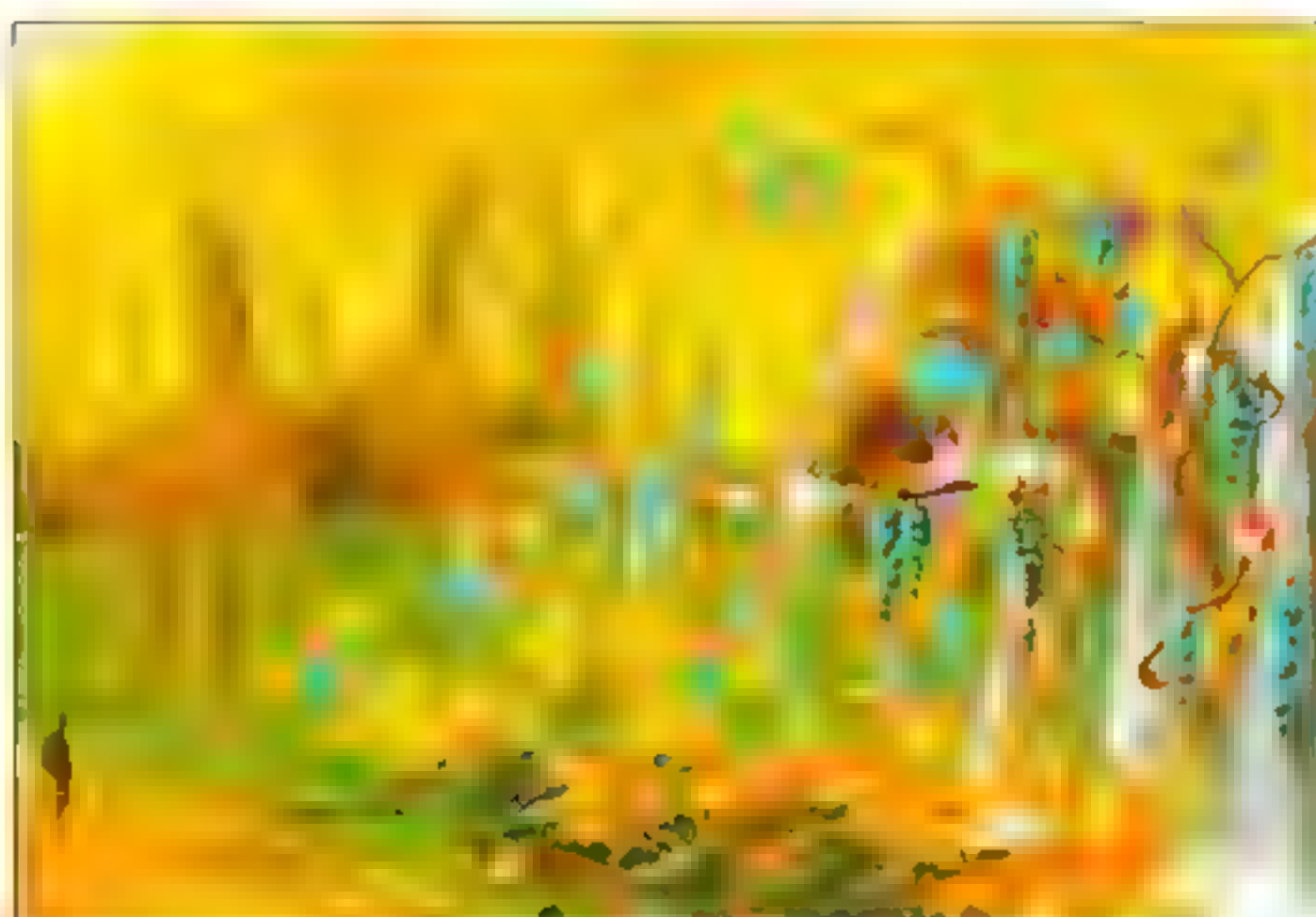
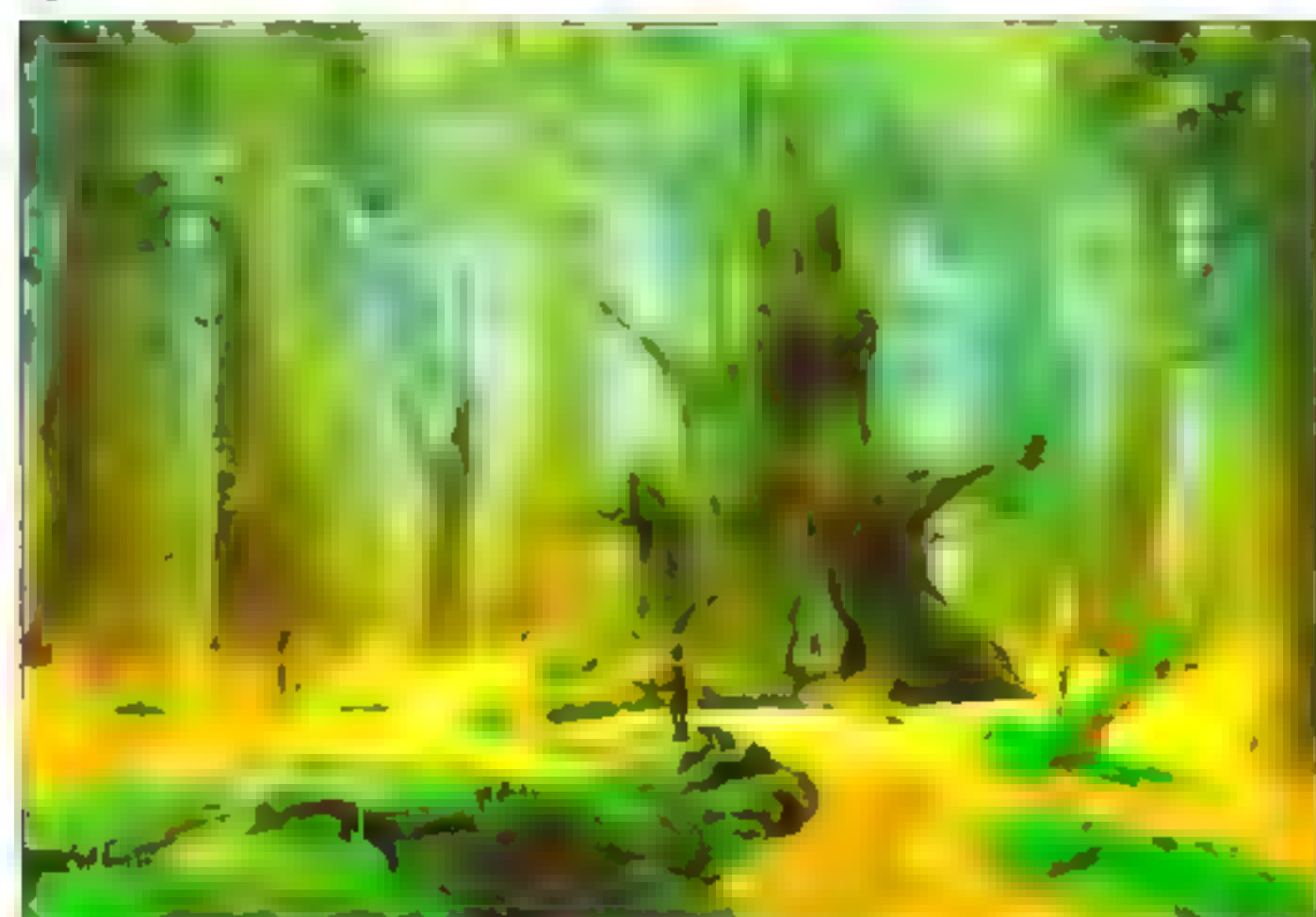
沼



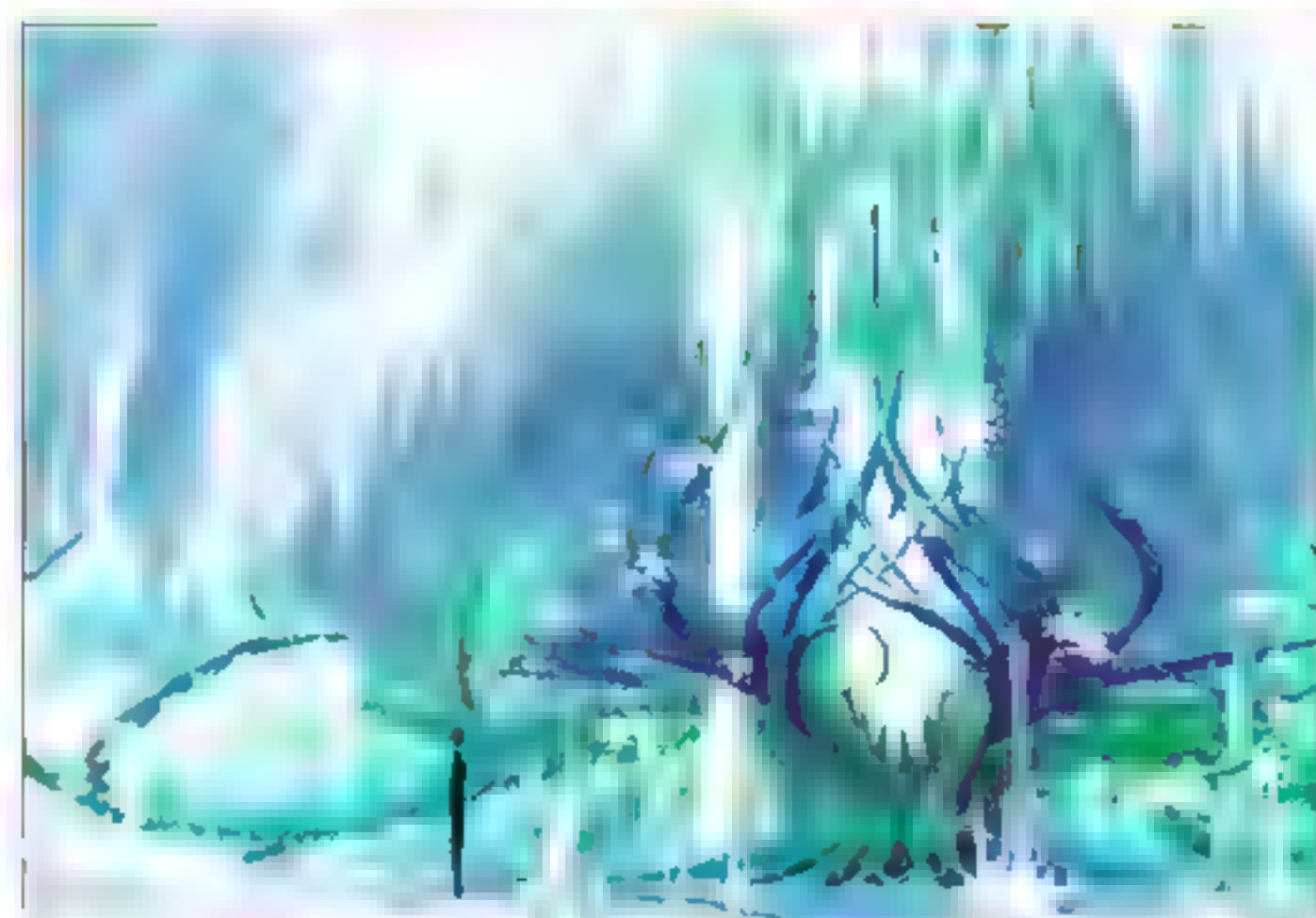
春のシンボル(夜)



夏のシンボル



秋のシンボル



冬のシンボル

春夏秋冬 それぞれの森には各季節を表現するシンボルが存在する このシンボルが放つ力により、四季の風景が保たれているのだろうか

Redhorn

Redhorn Isle

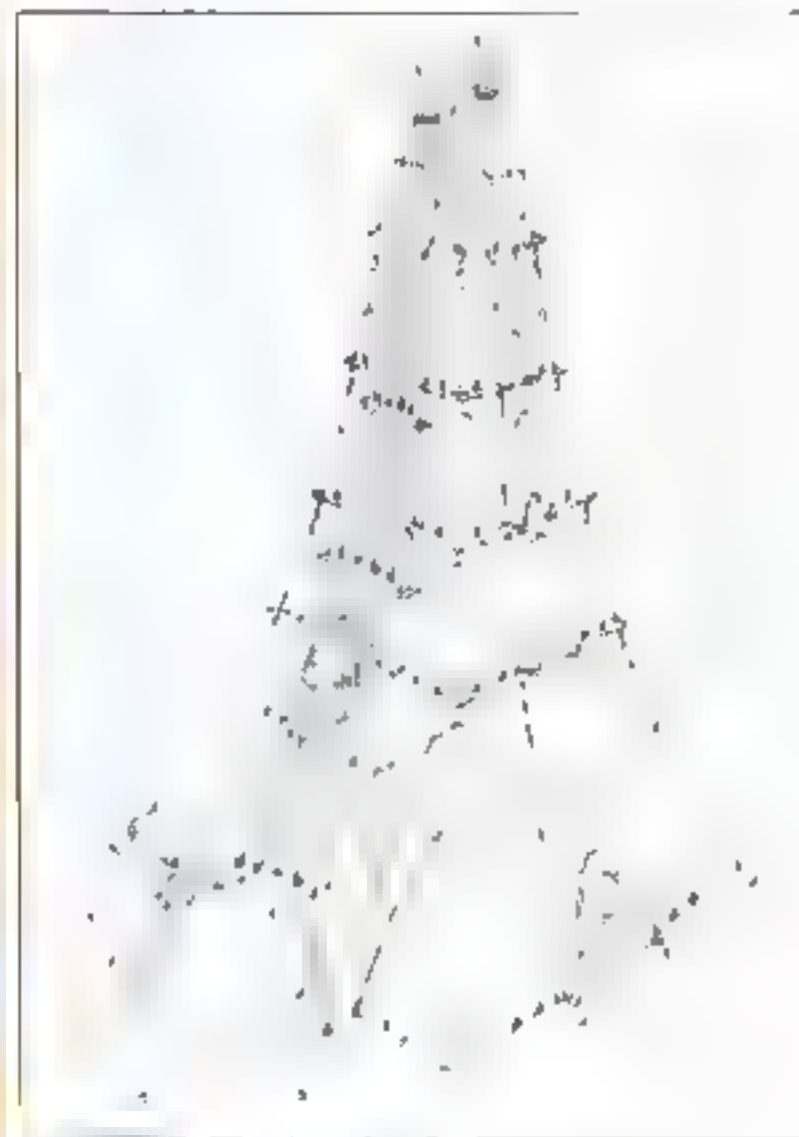
レッドホーン島

◆ イシュレニア再誕の地に選ばれた島

バラントール王国の北西に浮かぶ火山島。いままで活発な火山活動のため人は住めないとされていたが、実際には武装組織“ウィザード”の本拠地となっていた。のちに、ここで新生イシュレニア帝国の建国が宣言されることになる。



◆ イメージイラスト



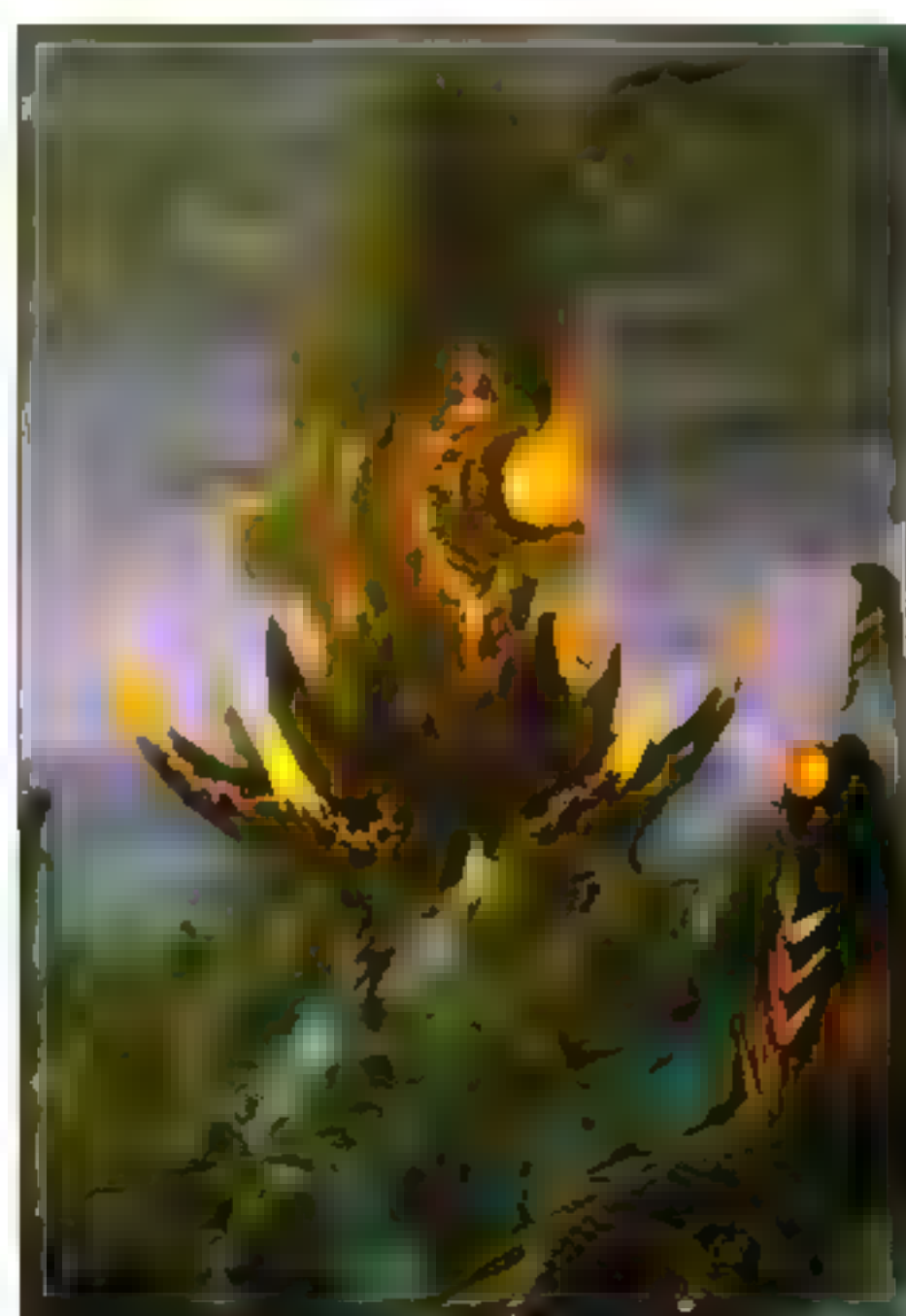
◆ 中央塔ラファイラスト



◆ 演説場



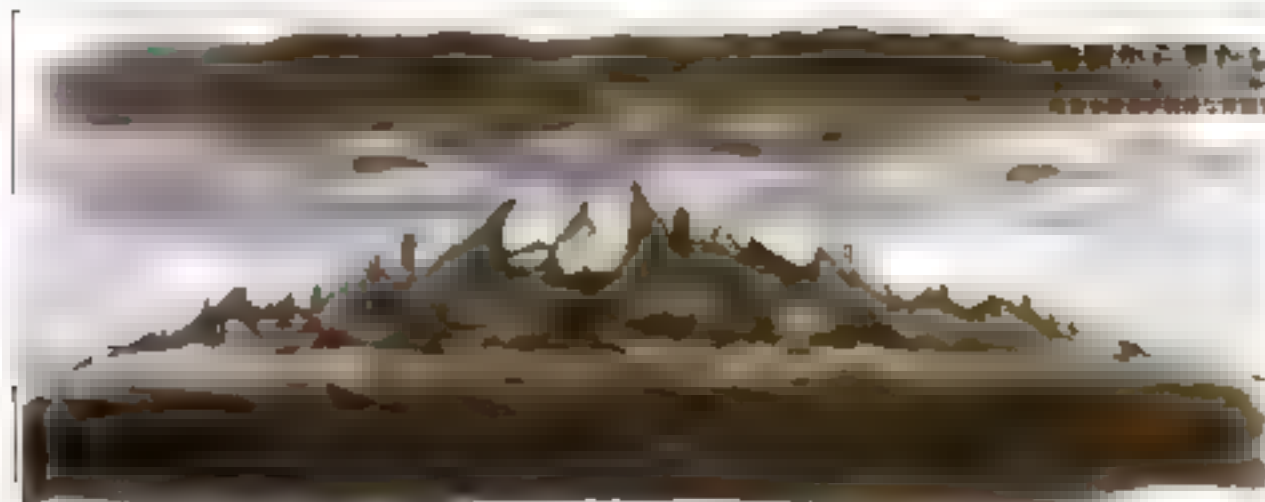
◆ グラーゼルの部屋



◆ 神の雷

レッドホーン島に備えられた巨大砲塔。島のマグマを利用して強力な砲弾を発射する。これのせいで連合軍は島に近づけなかったが、レナトの仲間たちが動力源を破壊し、無力化した。

✦ レッドホーン島全体イメージ



レッドホーン島全貌の地図



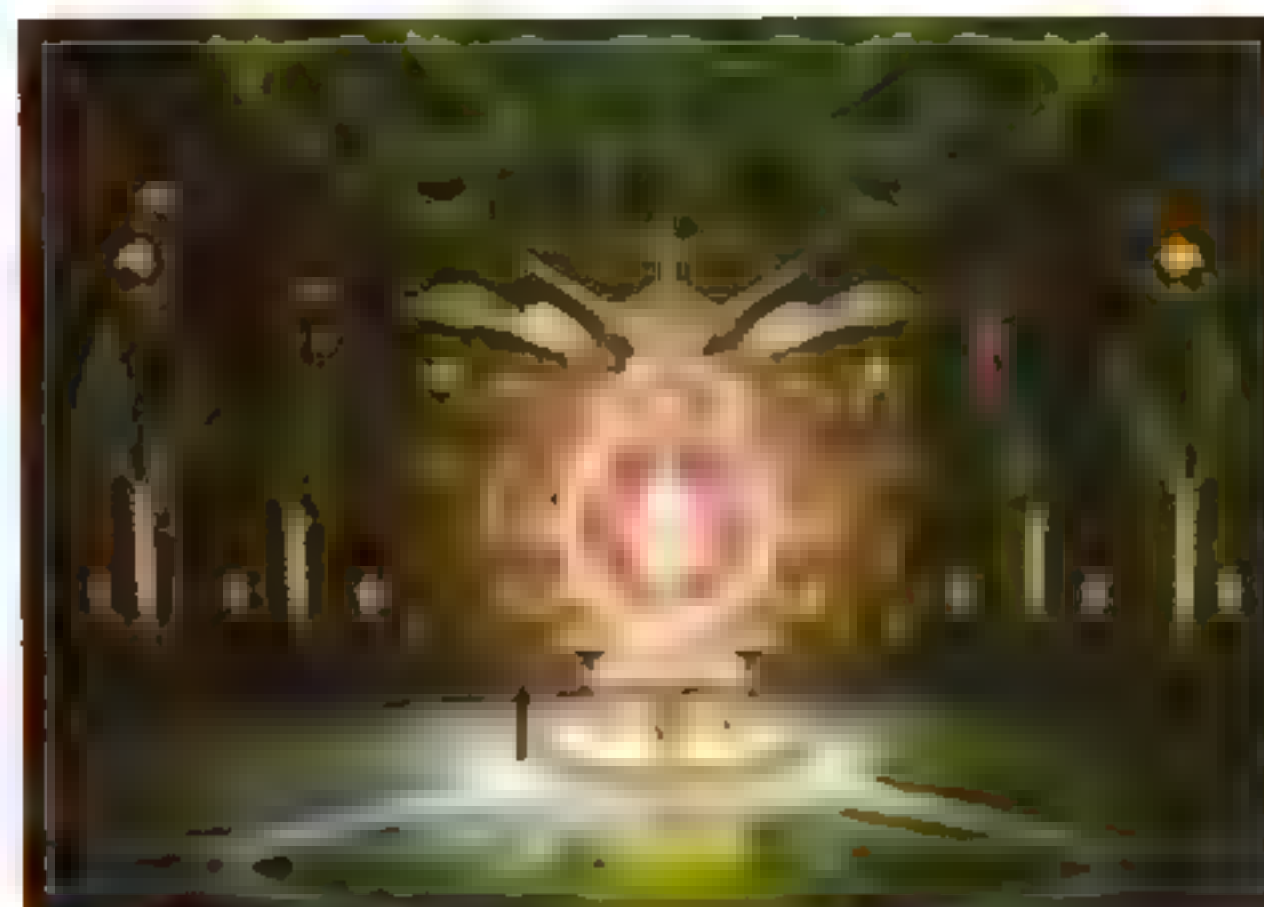
港入り口



✦ 港



✦ 迷路内部



✦ 動力室



✦ 魔獣房



✦ 魔獣房の構造

Garmatha

Garmatha Fortress

移動要塞ガルマンタ

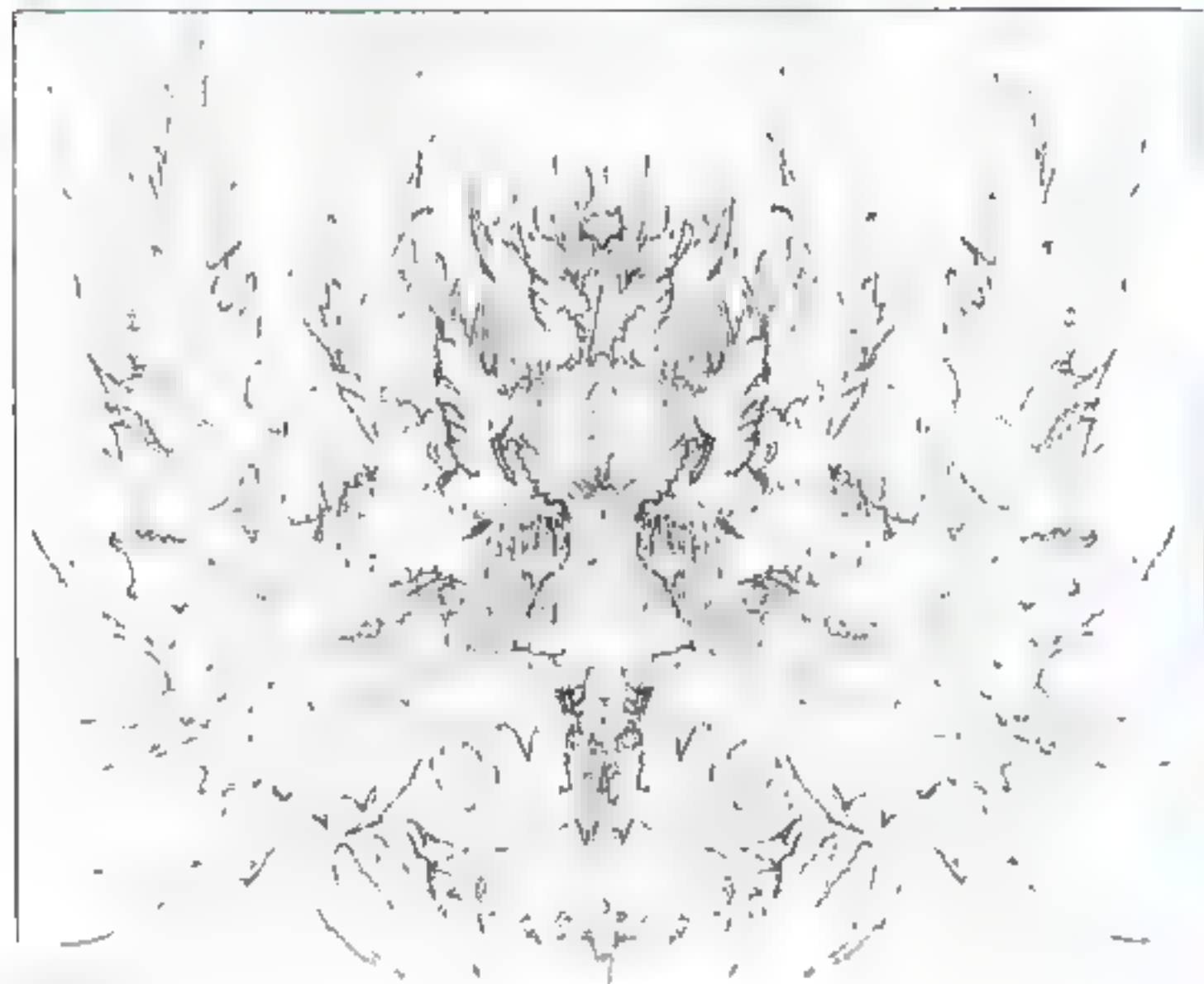
◆ イシュレニアの怨念を感じさせる悪の華

レッドホーン島の内部で秘密裏に建設されていた巨大浮遊要塞。新生インシュレニア帝国はイルフラムの暴走により崩壊するレッドホーン島を放棄し、このガルマンタを浮かせた。寛部を開放した状態では、レッドホーン島以上の大きさを誇る。



◆ イメージイラスト

◆ ラフイラスト



◆ 浮上するガルマンタ

不時着地点



内部通路



転送装置



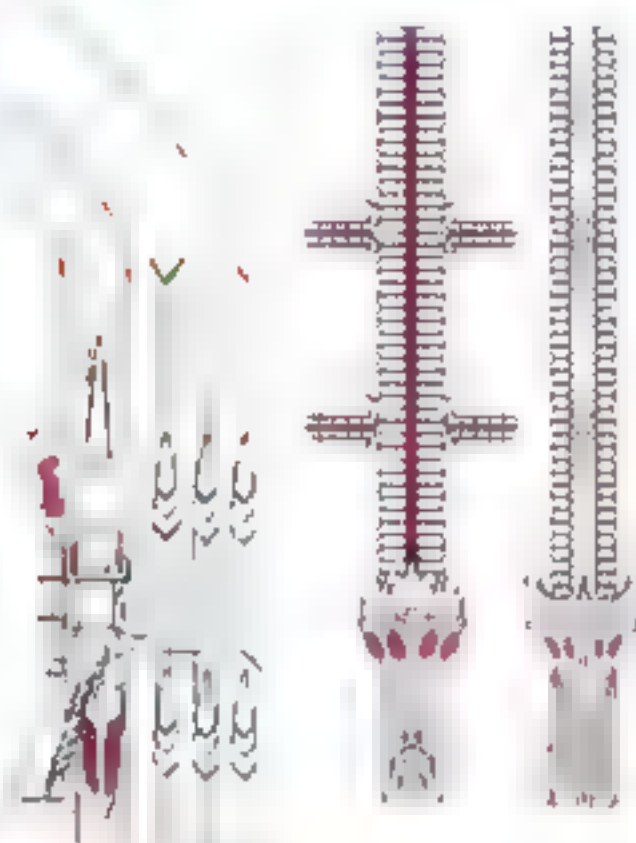
決戦の場

本作の物語における最終決戦が行われた場所。
ここで太陽王と黒騎士、クライブ・レダム、皇帝
マトゥスとの3連戦を戦い抜くことになる。

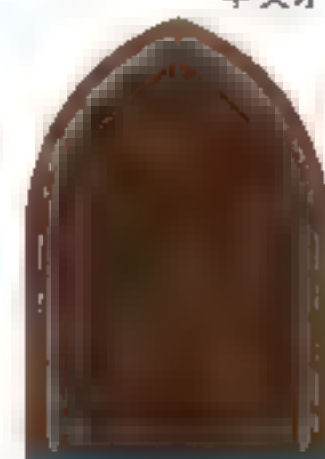
光る部分



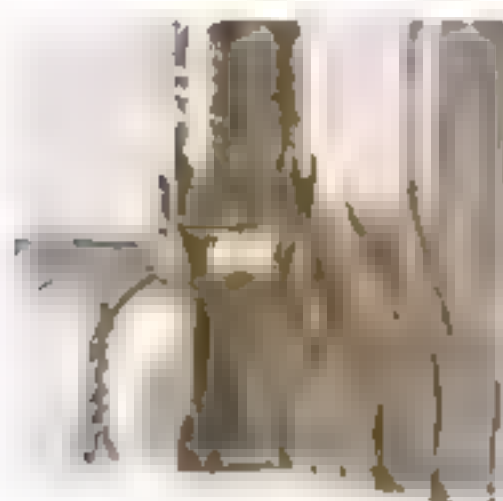
中央壁の模様



中央オブジェ



原



入り口



全体図

天井（中央柱）

決戦の場詳細

Vellgander

The Lost City of Vellgander

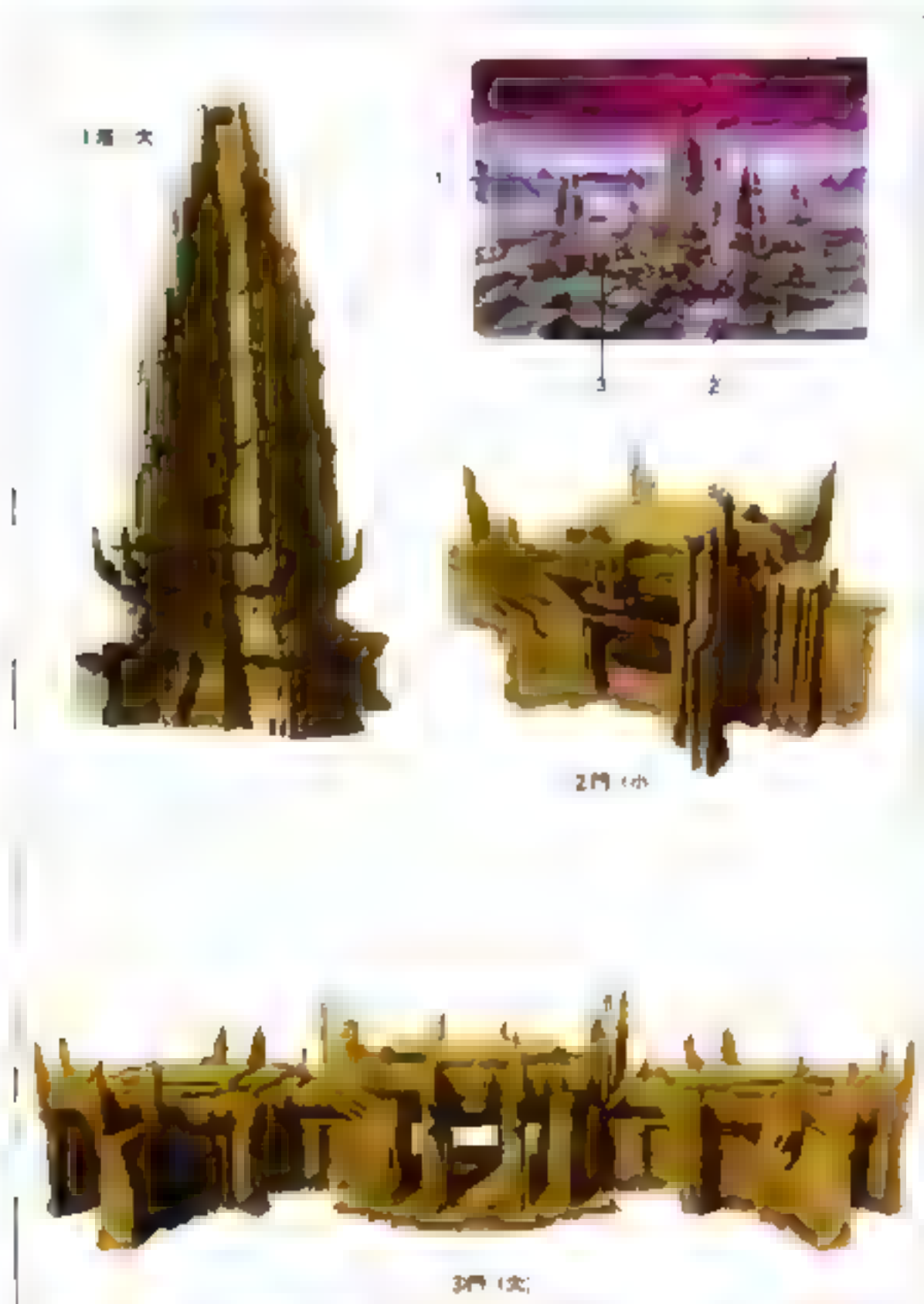
占の都ヴェルガンダ

皇帝の魔力により甦った帝都

古代イシュレニア帝国の首都であり、復活した皇帝マドラスの真の居城。一度はシズナの力によって弱まったマドラスだったが、時間を経て力を取り戻すと、その絶大な魔力で湖に沈んでいた古代都市を浮上させたのだ。



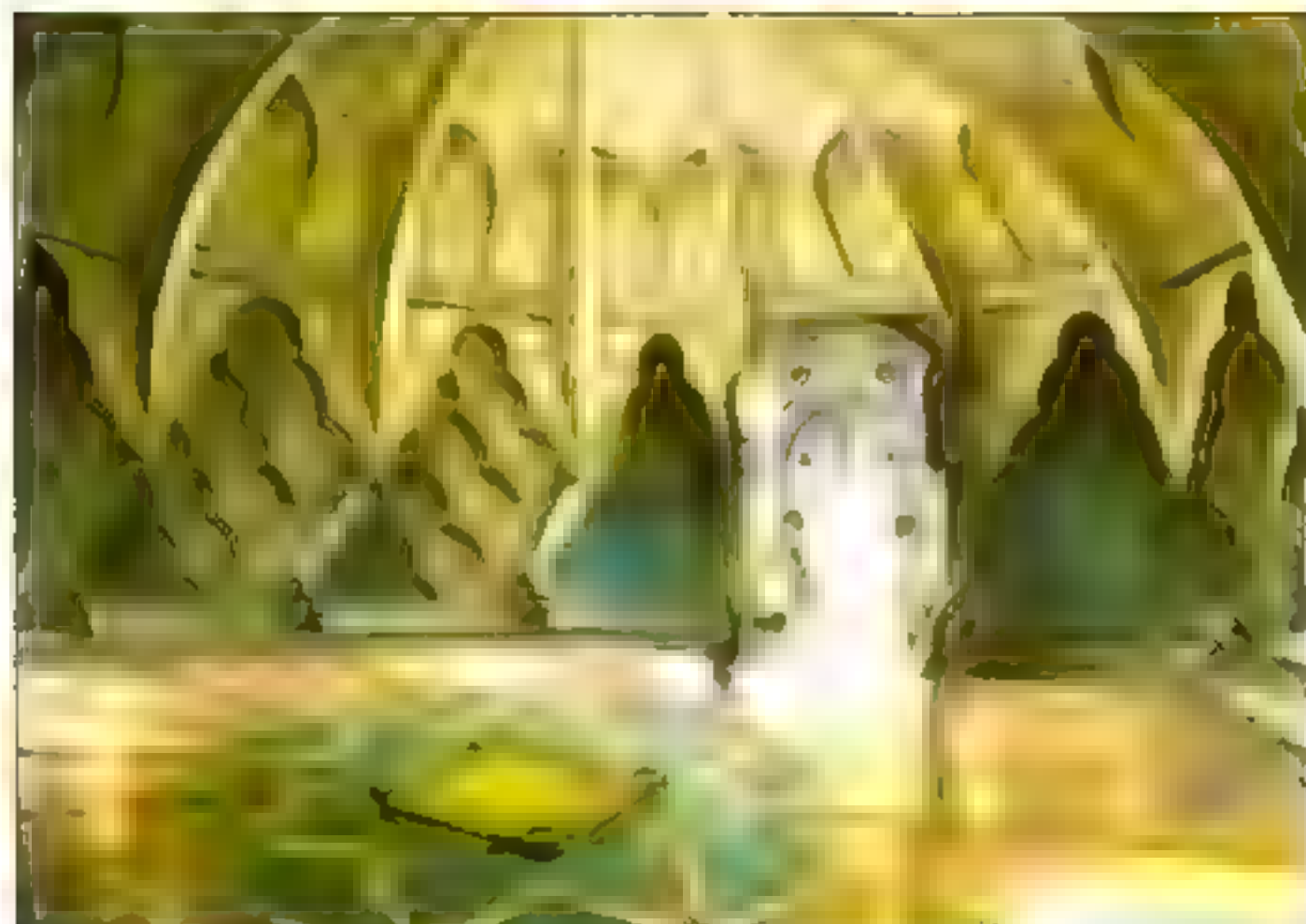
イメージイラスト



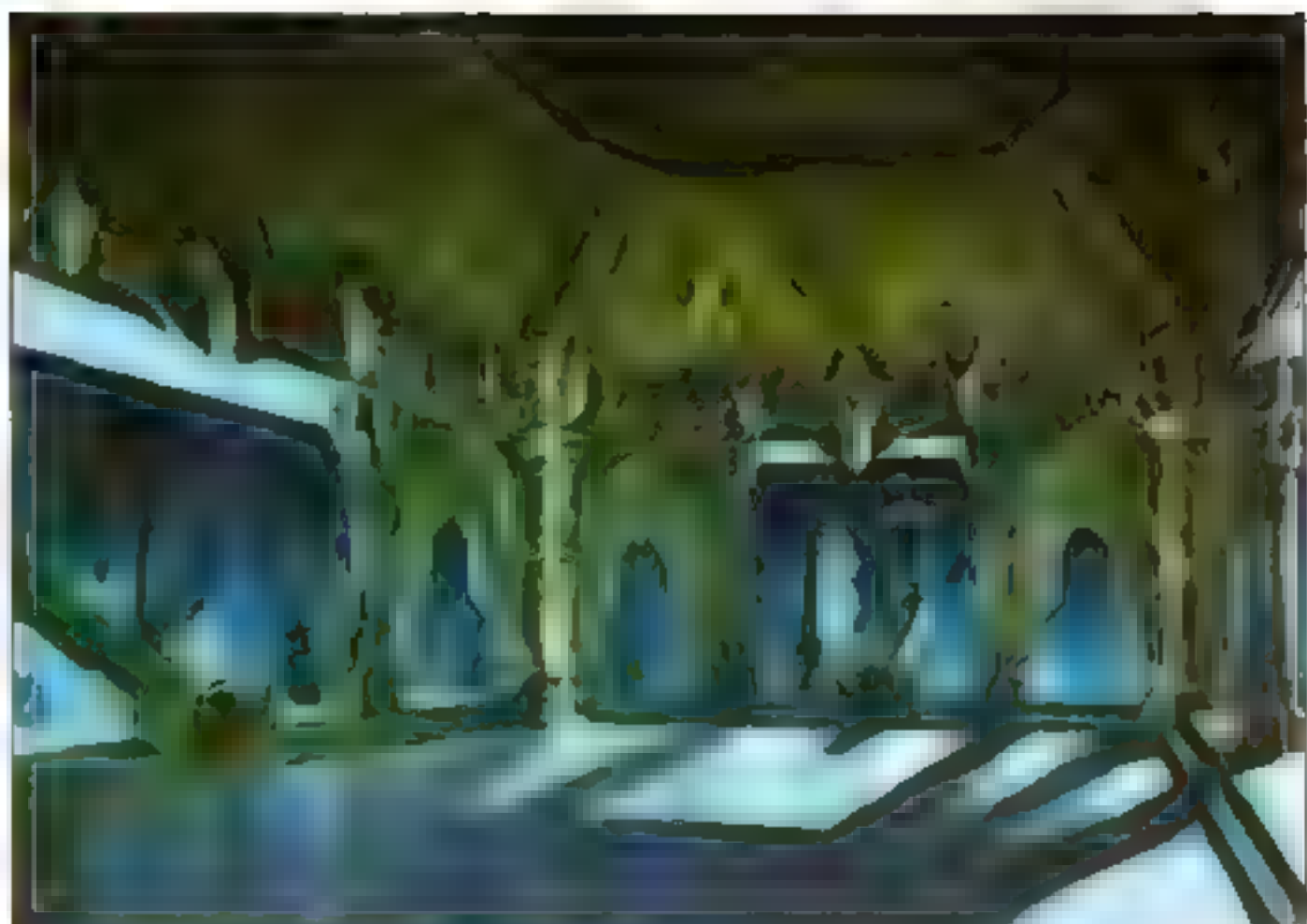
紋章デザイン

細部設定

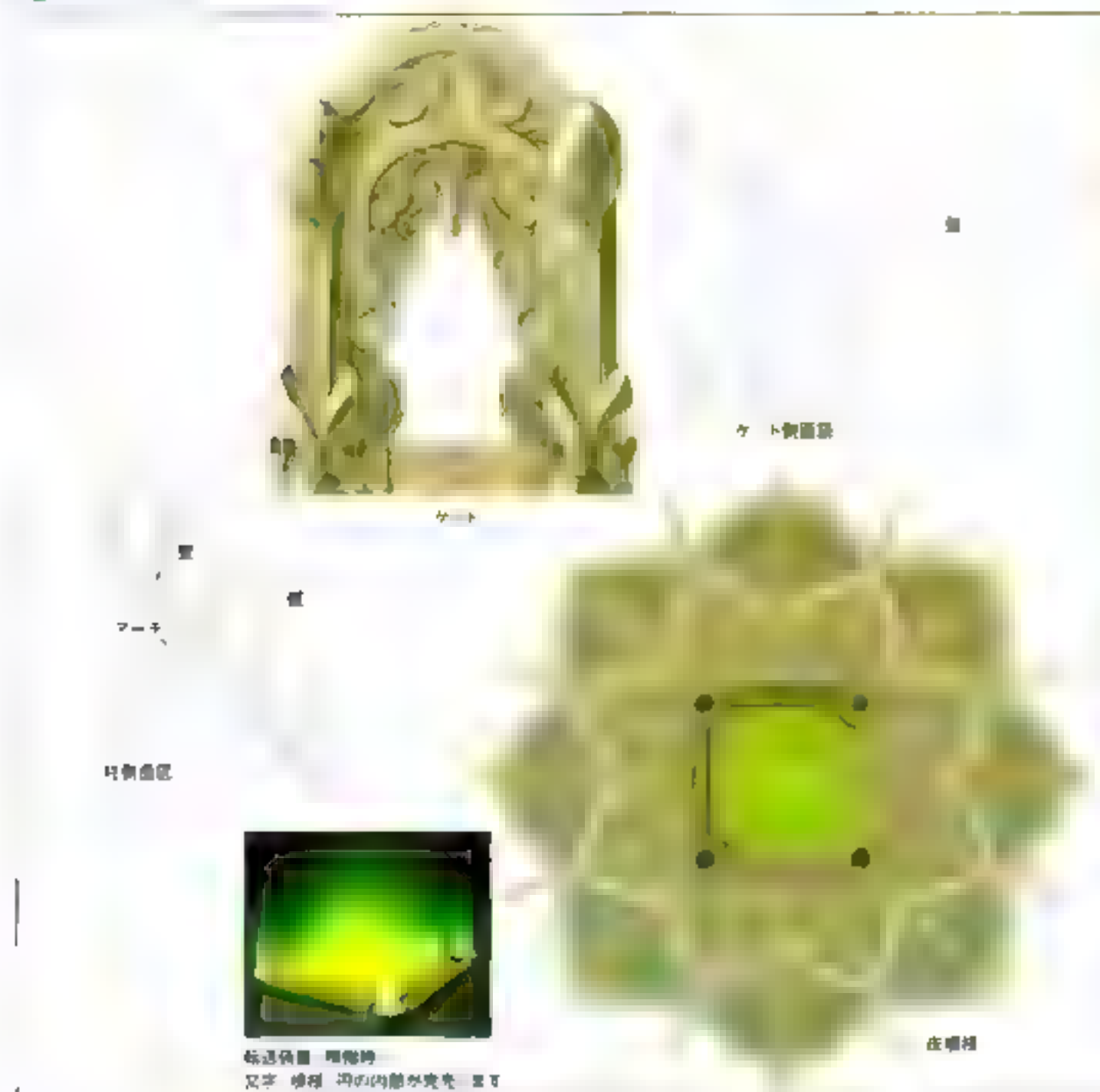
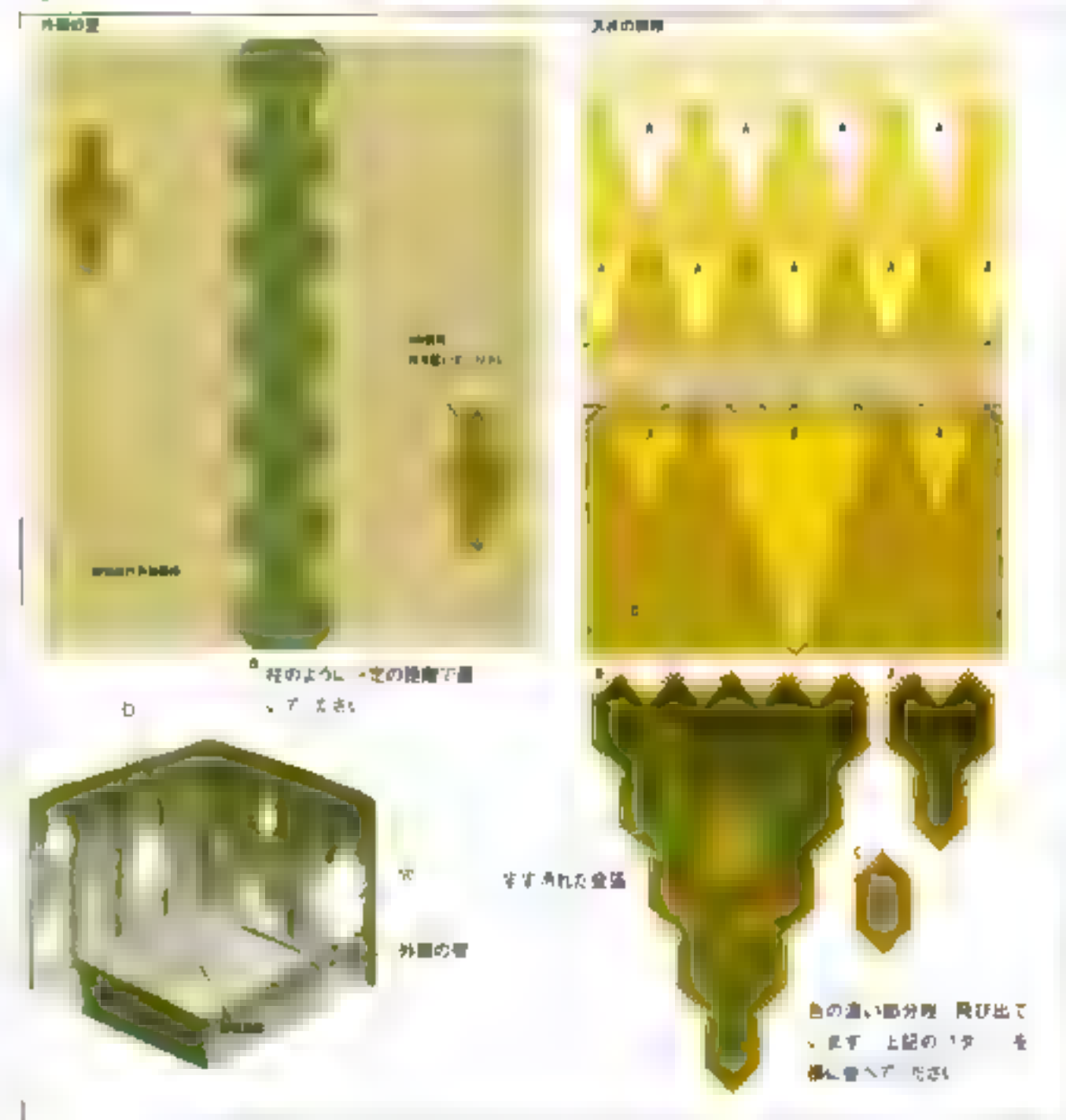
— 店間 —



セントラルエリア



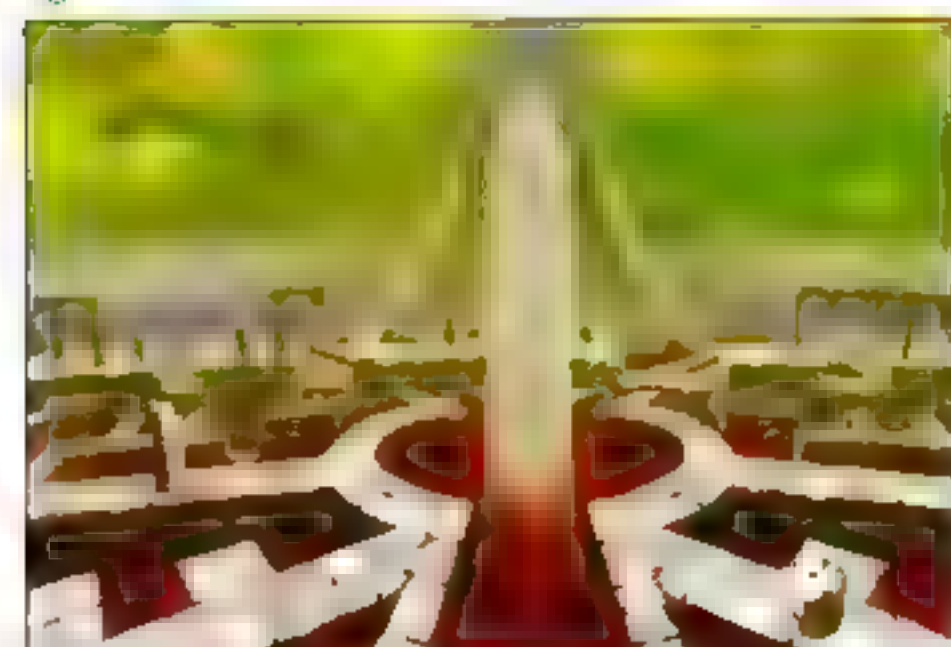
広間細部設定

 セントラルエリア細部設定

 最上階1



 最上階2



 マドラスの玉座



Shahgna

Shahgna

シャグーナ

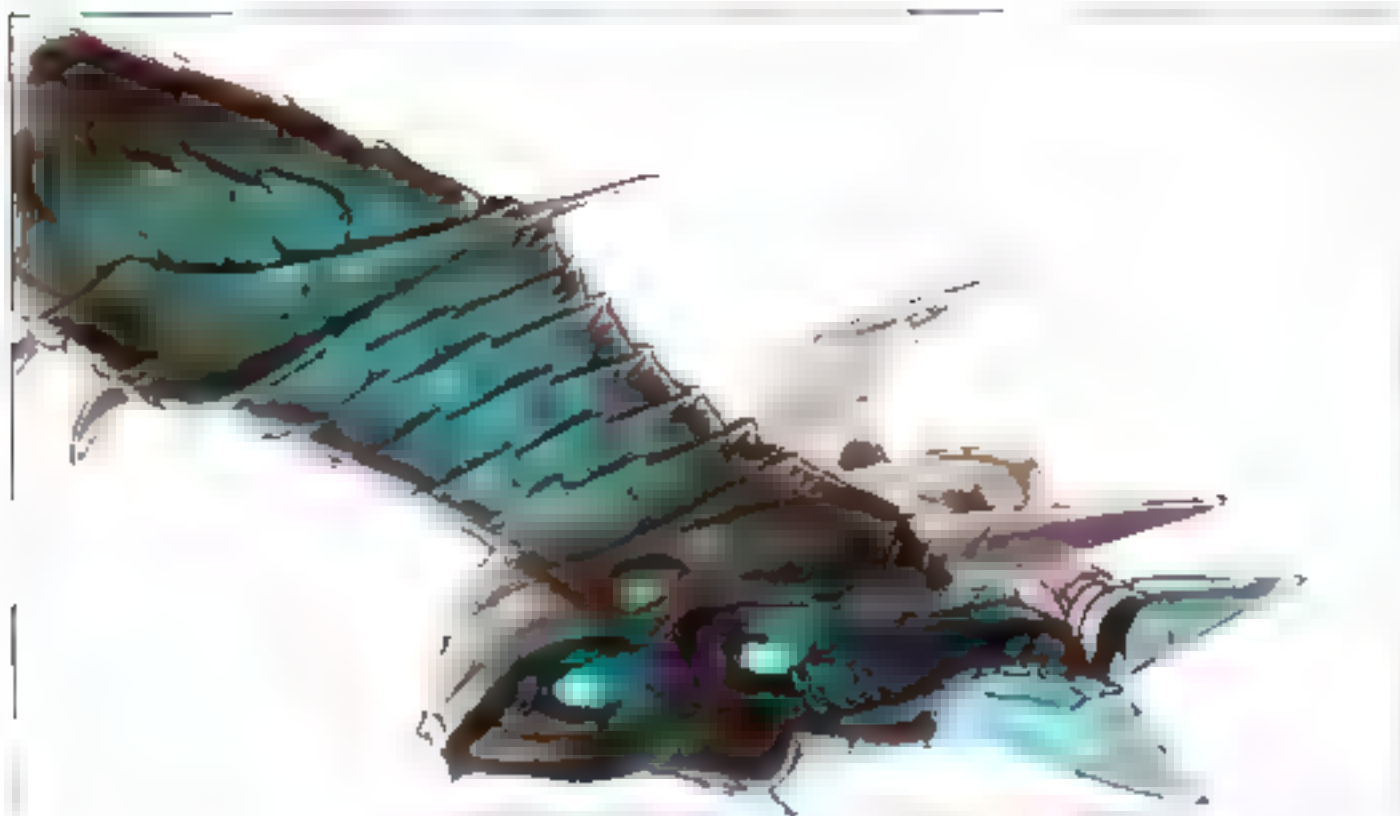
レナードたちの翼となった古の遺産

ドグマホールの遺跡で眠っていた古代の飛行艇。シズナの魔力により目覚め、以来パラドール王国の所有となる。バッキーヤ出身のロッコやオズモンドがパイロットを務めており、主にレナードたちの移動手段として使われた。

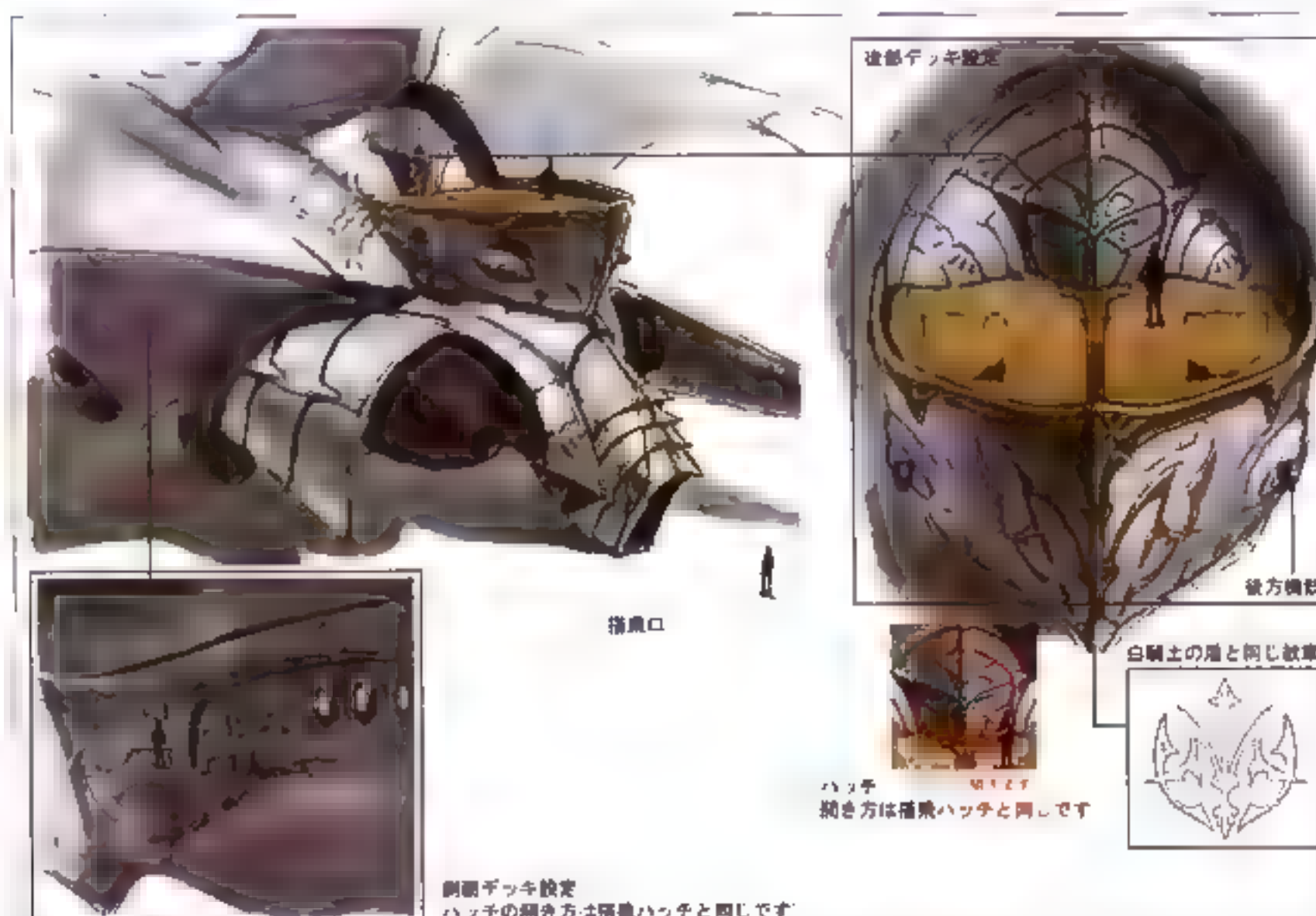
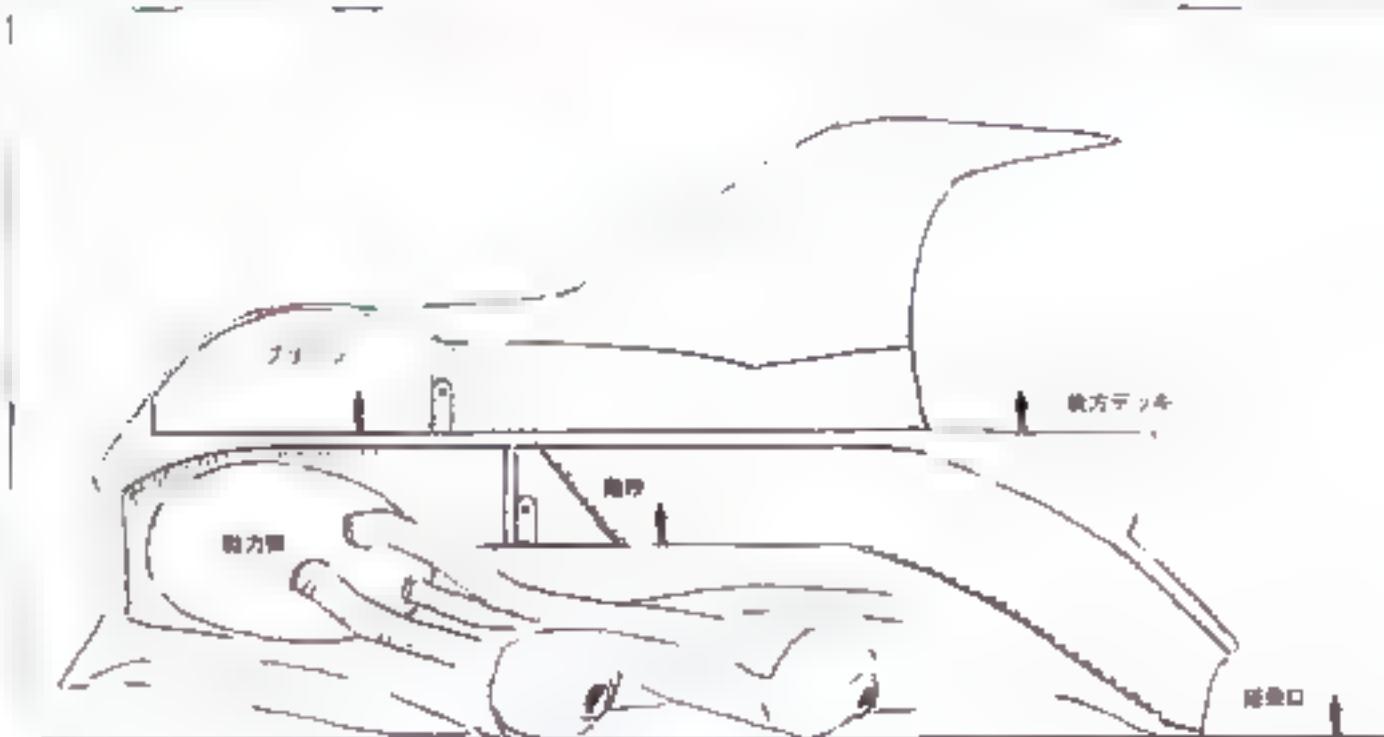
イメージイラスト



背面



内部概要

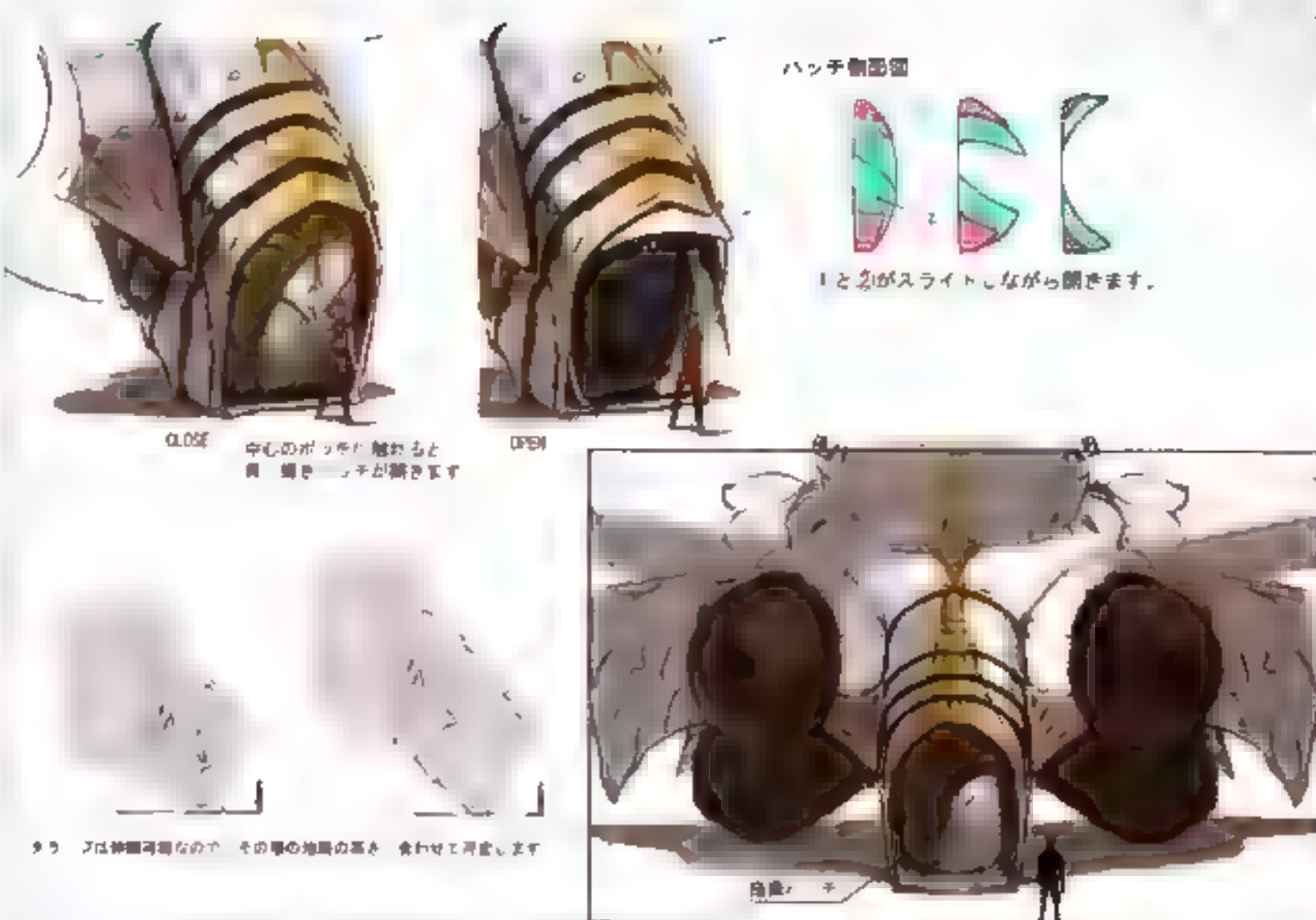


後部設定

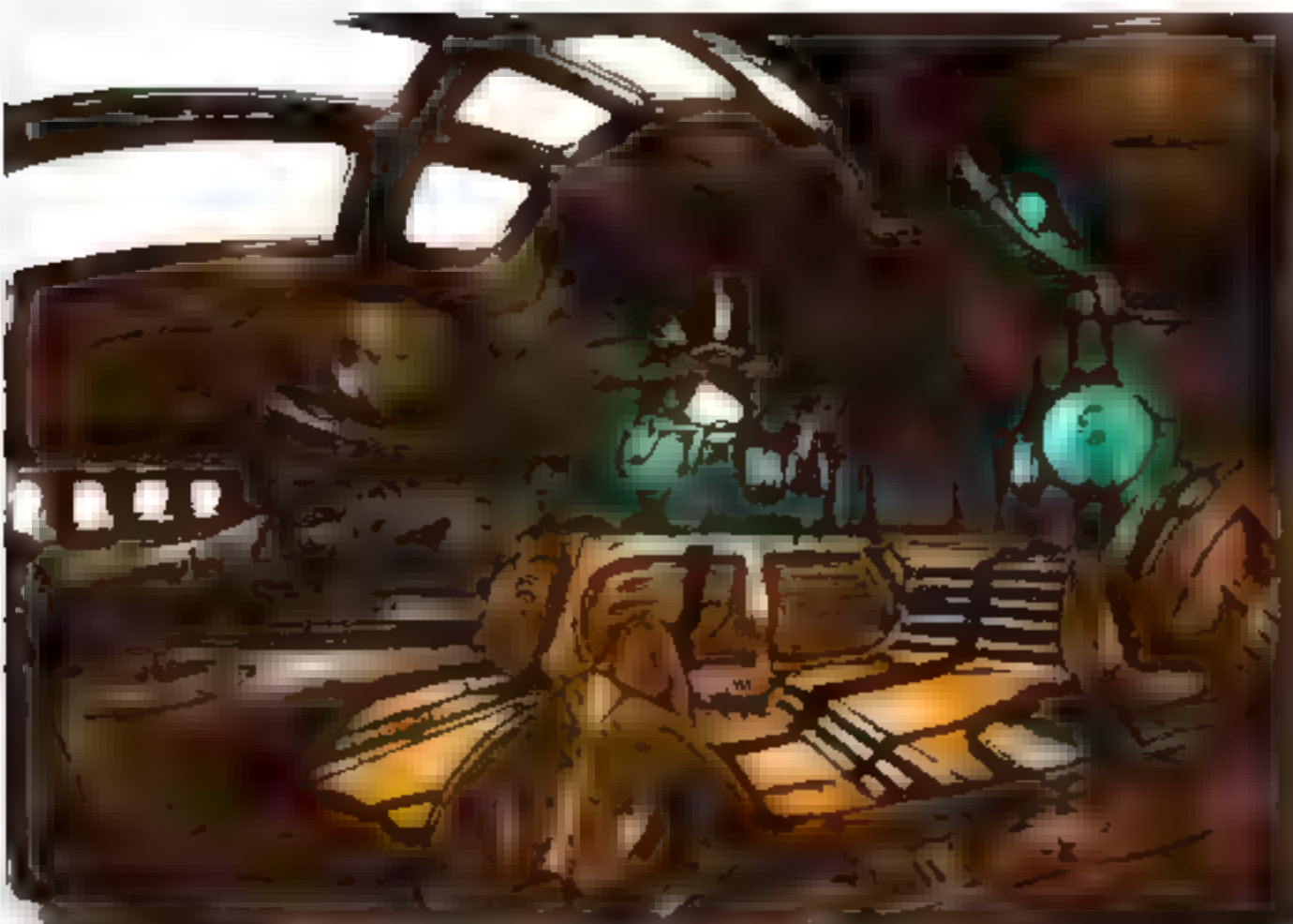
着地時



搭乗口



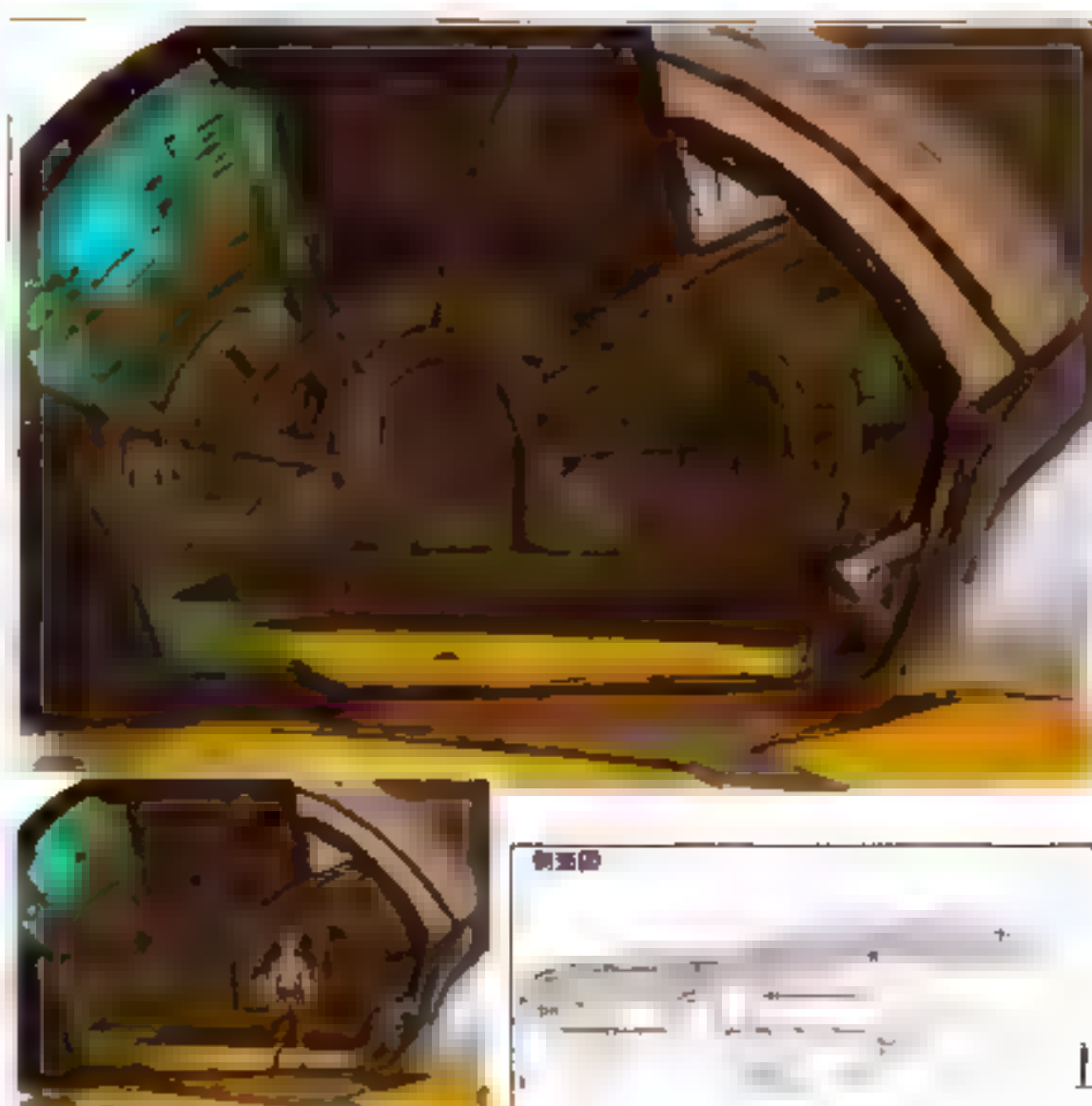
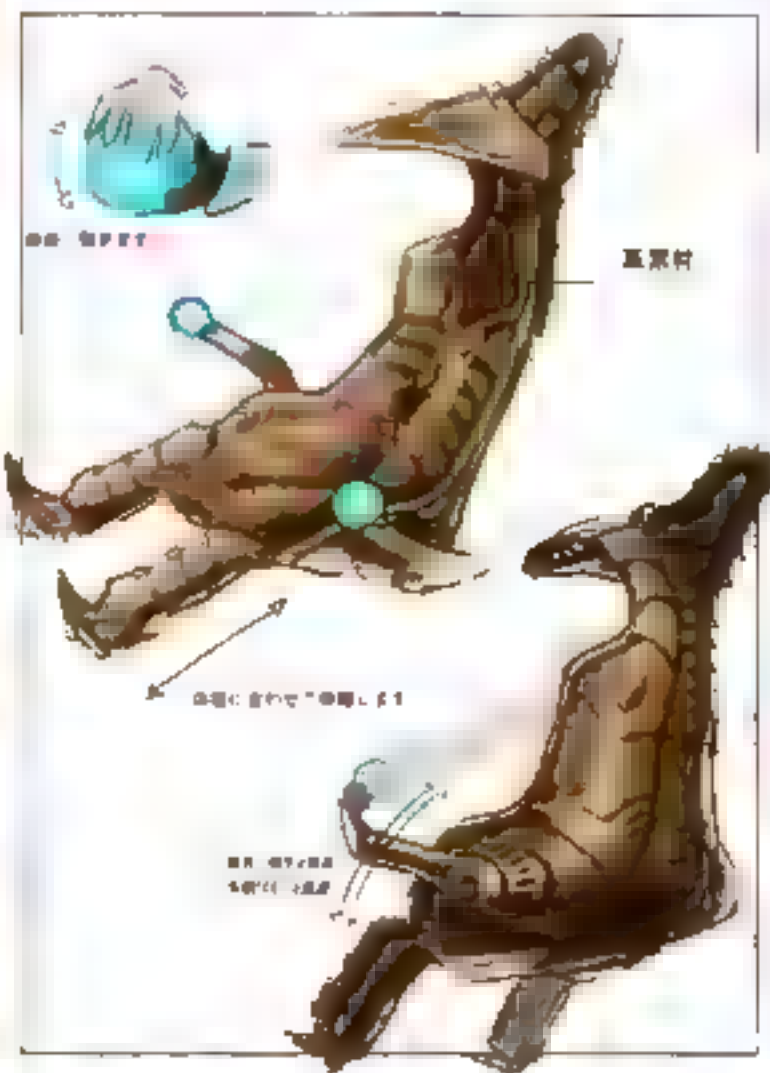
ブリッジ



ブリッジ詳細



パイロットシート詳細



スケール対比



通路詳細

比較シリーズ 世界の艦船

第2回となる今回は各国が所有する艦船の大きさを比べてみよう。意外にも最大の艦船をもつのは海に面していないフォーリア公国。以前バランドールと争った際には、海戦も想定していたのだろうか

【バランドール王国】

旗艦
全長 120m



戦艦
全長 105m



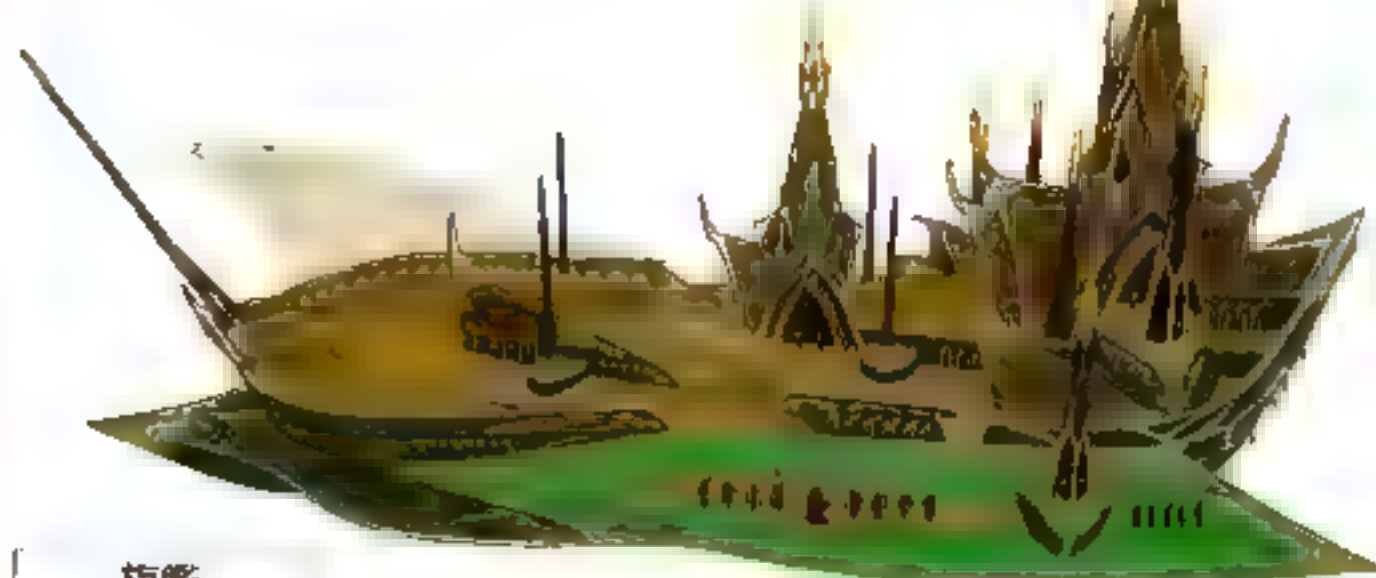
シャグーナ
全長 70m



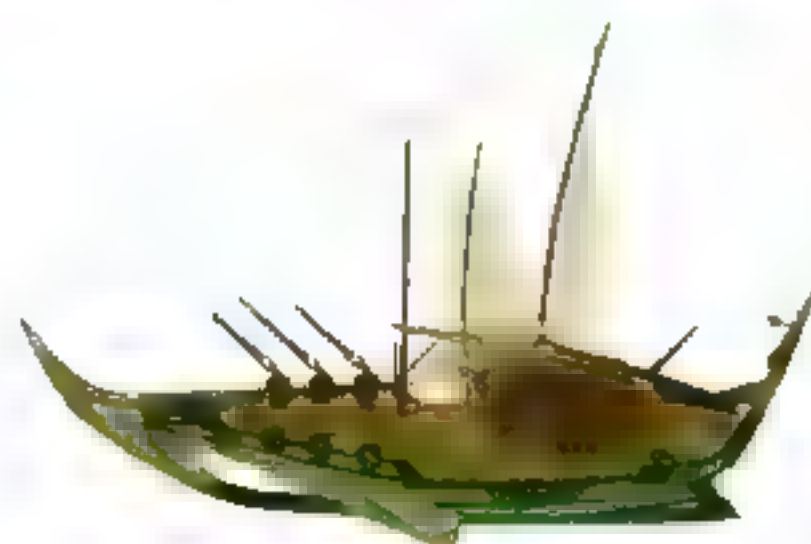
小型艦
全長 40m

【フォーリア公国】

旗艦
全長 205m



戦艦
全長 125m



小型艦
全長 58m



飛空帆船
全長 145m



【新生イシュレニア帝国】

遊撃獣
全長 18m



遊撃機
全長 26m



飛行艇
全長 150m



戦艦 A
全長 110m



戦艦 B
全長 100m

アイテム

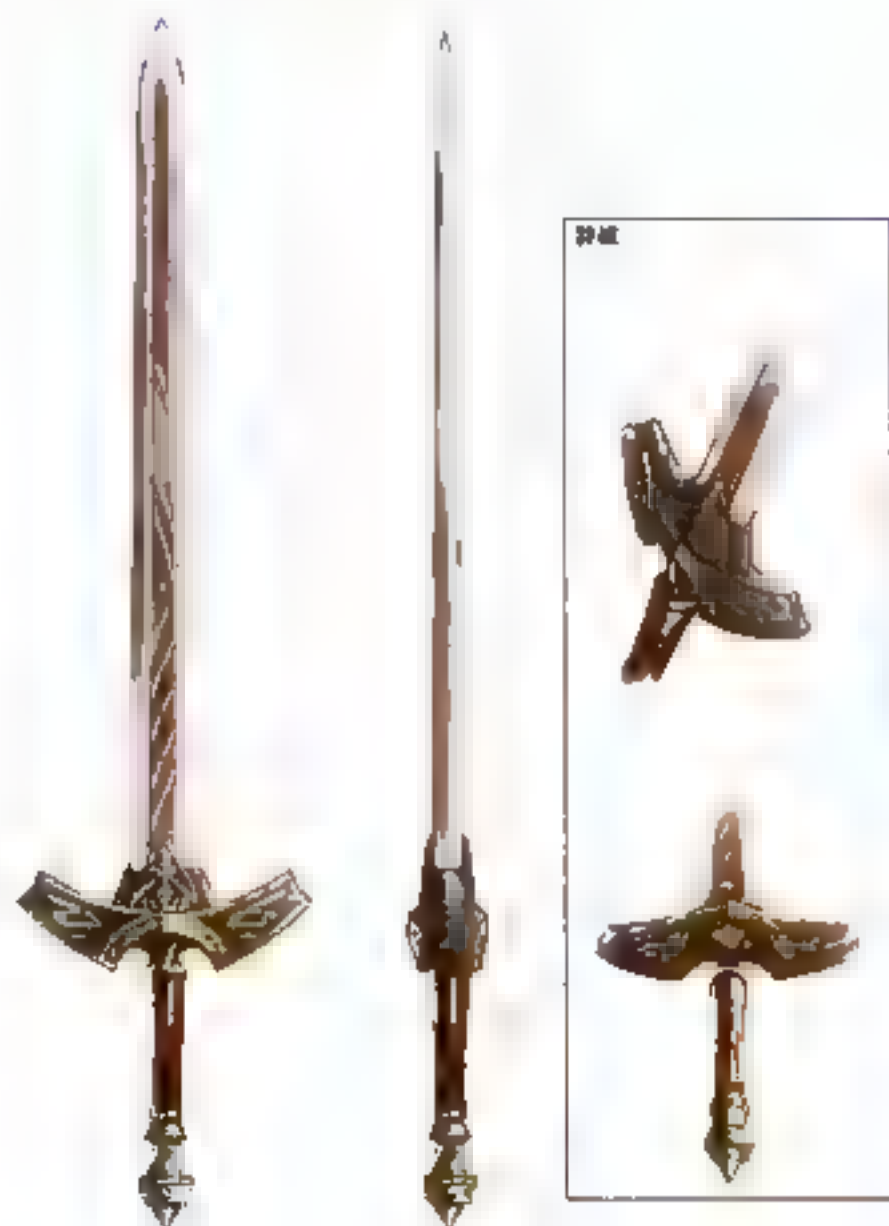


Weapons

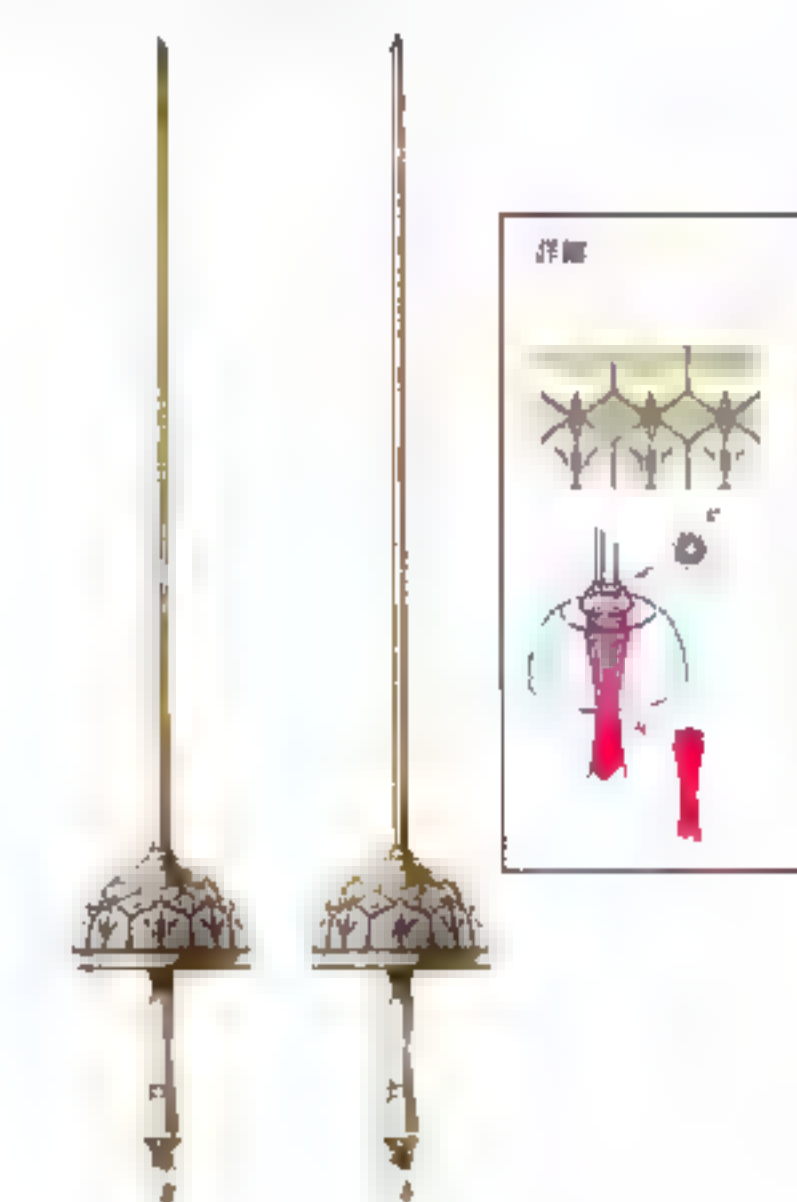
武器

レナードたちが装備できる、数々の武器と盾の設定画を紹介。正面だけでなく側面からの見た目や、柄や刃の構造、細かい意匠まで用意されている。あらためてゲーム中の装備品と見比べてみよう。

片手剣：バリエントソード



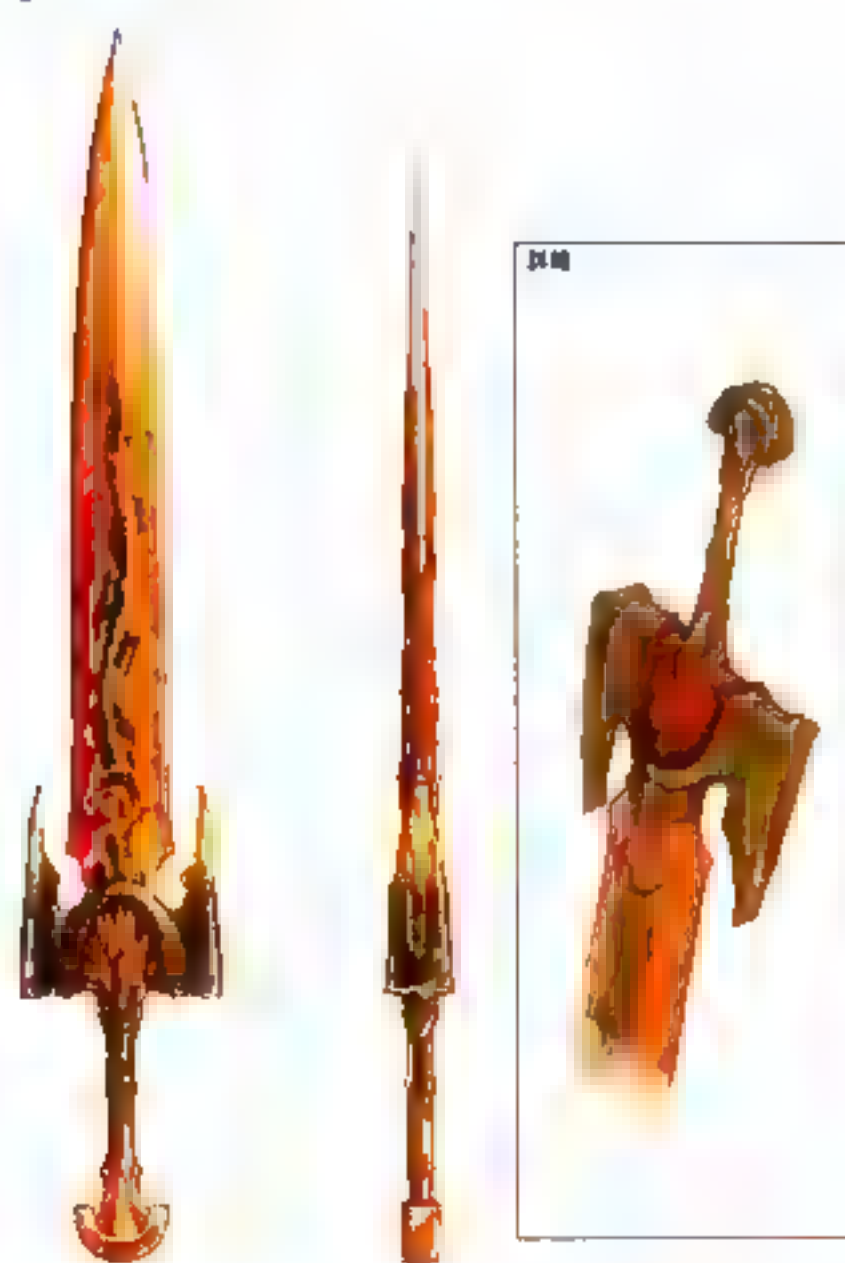
片手剣：聖銀のレイピア



片手剣：タルワール



片手剣：フレイムソード



片手剣：レオレギア



片手剣：デモンズソード



Creator's Comment

本作のデザイン上の世界観としては、バランドール、フォーリア、グリード&アルバナという3つの大きな様式があって、装備に関してはこれら3つの様式が土台になっています。バランドールの中世風、フォーリアの和風やアジア風、グリード&アルバナのアラビア風や現代風のもの、デザインするうえではバリエーションに富んだ設定がありますので、それをもとに描いています。ちなみに、装備のデザインはとにかく数を多く描いていて、ボツになった数のほうが多いぐらいです。

<増補>

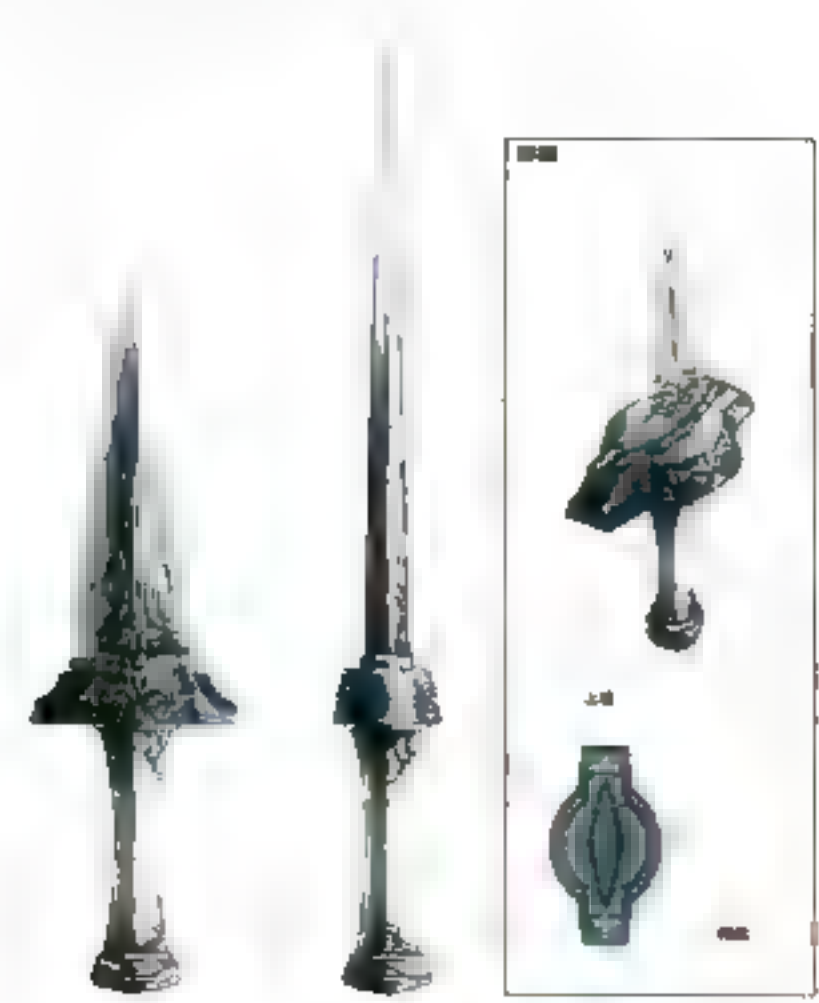
片手剣：軍刀



片手剣：聖剣グレイセス



短剣:シルバーダガー



短剣:ドラゴンクロー



短剣:サイ



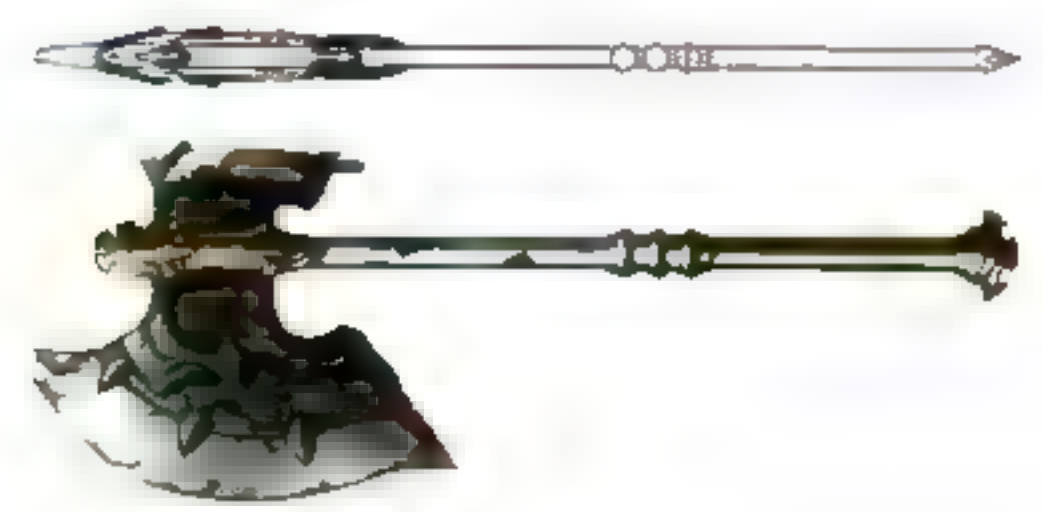
短剣:バンディッツナイフ



短剣:マンイーター



片手斧:スカルハンター



片手斧:神鳥の斧



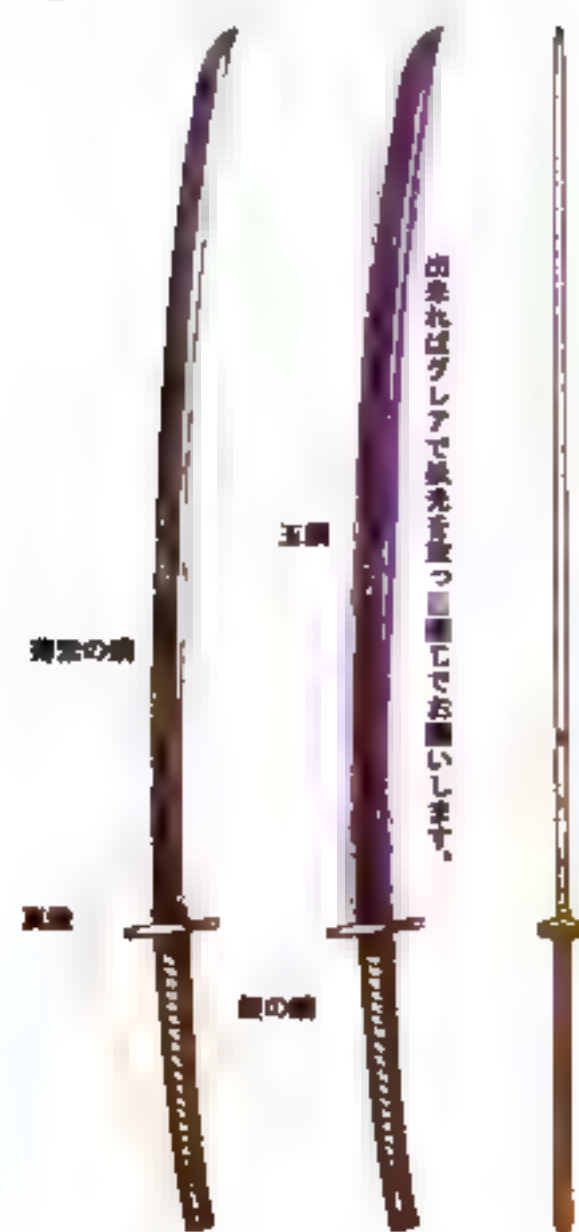
片手斧:シルバーメイス



両手刀:新馬刀



両手刀:妖刀・桐津



両手刀:赤狼刀



両手斧:サタンブローヴァ



両手斧:ルーンアックス



Creator's Comment

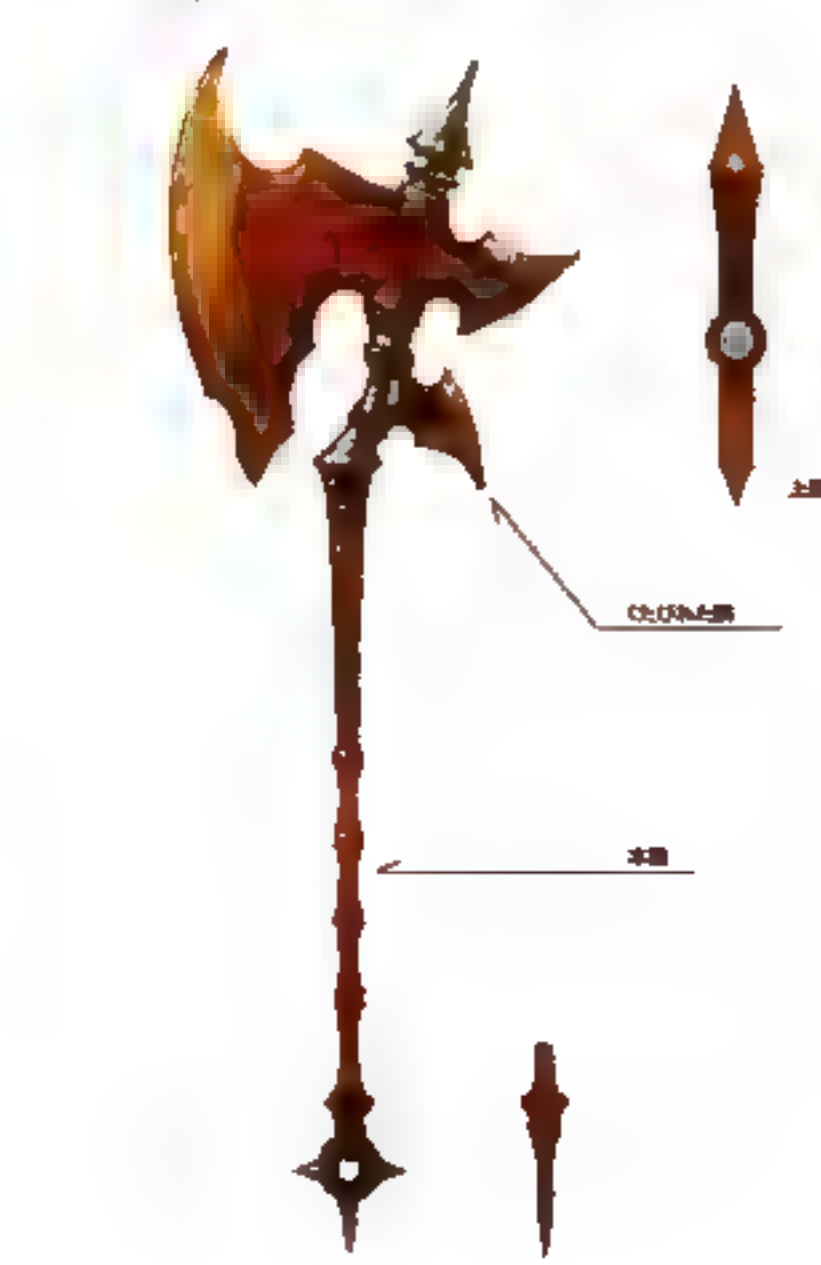
強くてハデなデザインというのは描きやすいんですが、装飾が少ない序盤のオーソドックスな武器は似てしまいがちなので、変化をつけるのは苦労しましたね。特に両手刀は実際の日本刀もそこまで違いがないので、あえて日本刀ということにこだわらず、西洋風や悪匠のハデな刀も描いています。妖魔の大斧とかも好きにデザインさせてもらえたんですが、彼をいえば先陣がくるくる回るようなギミック付きの武器も描いてみたかったところです。 <矢張り>

両手刀といえば、プランナーに「新馬刀はぜひ背中にも背負わせてくれ!」と依頼したんですが、仕様の不合理と言われてしまいました(笑)。矢張りの描いたシルバーメイスのほうは、「これは片手斧なんですか?」と言い訳をされたんですが、「大丈夫だって! 新れそうな刃もついてるし!」とゴリ押ししたら実現しました。どこまでゲーム内で具現化できるかは、プログラマーやプランナーとの折衝したいですね。 <龍尾>

両手斧:アイスクラッシャー



両手斧:妖魔の大斧



両手斧:雲鳥の聖斧



槍: フレイムクーゼ



槍: 英雄の槍



槍: 鉄戟



槍: 蜻蛉切



槍: エメラルドスピア



槍: オクスタン



槍: グレイブ



槍: ガーディアンズピア



弓: 獣骨の弓



弓: 聖銀の弓



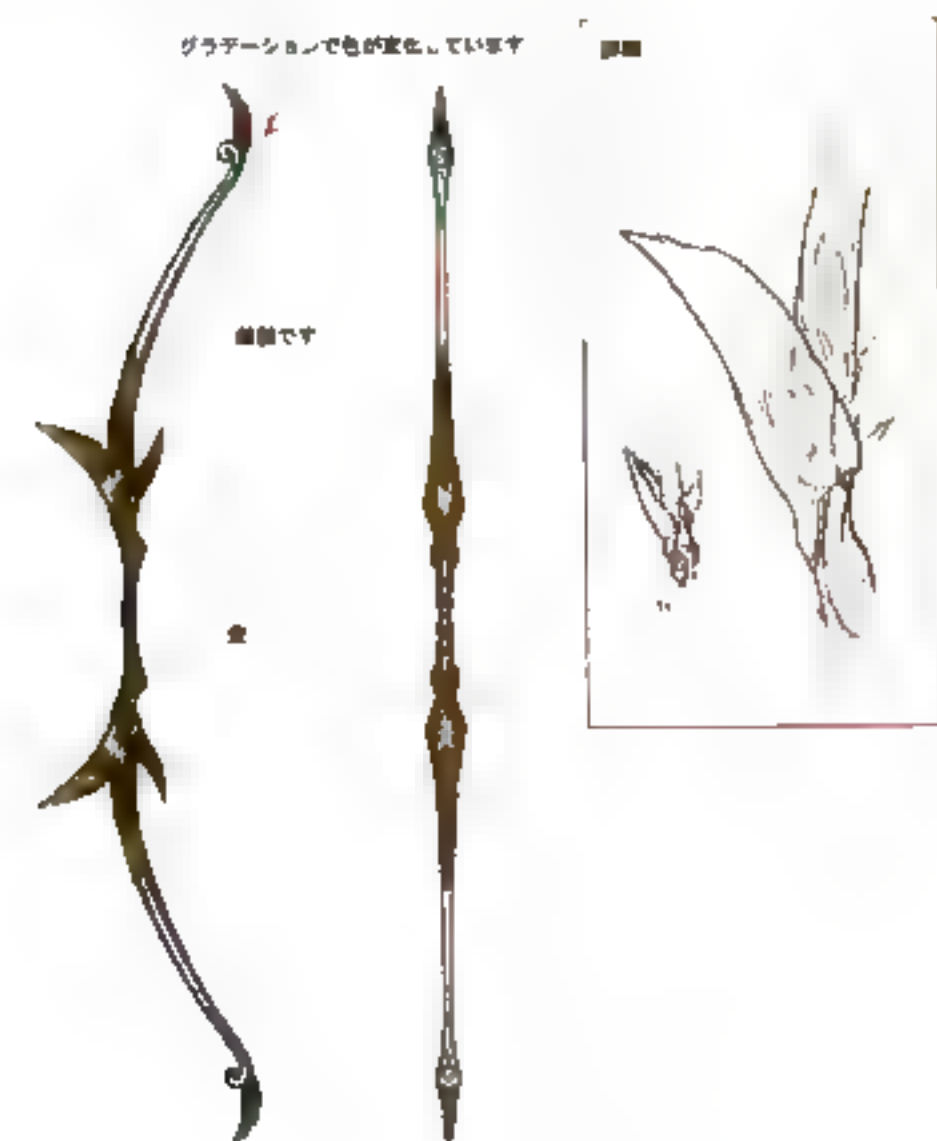
弓: 風雅の弓



弓: 重藤弓



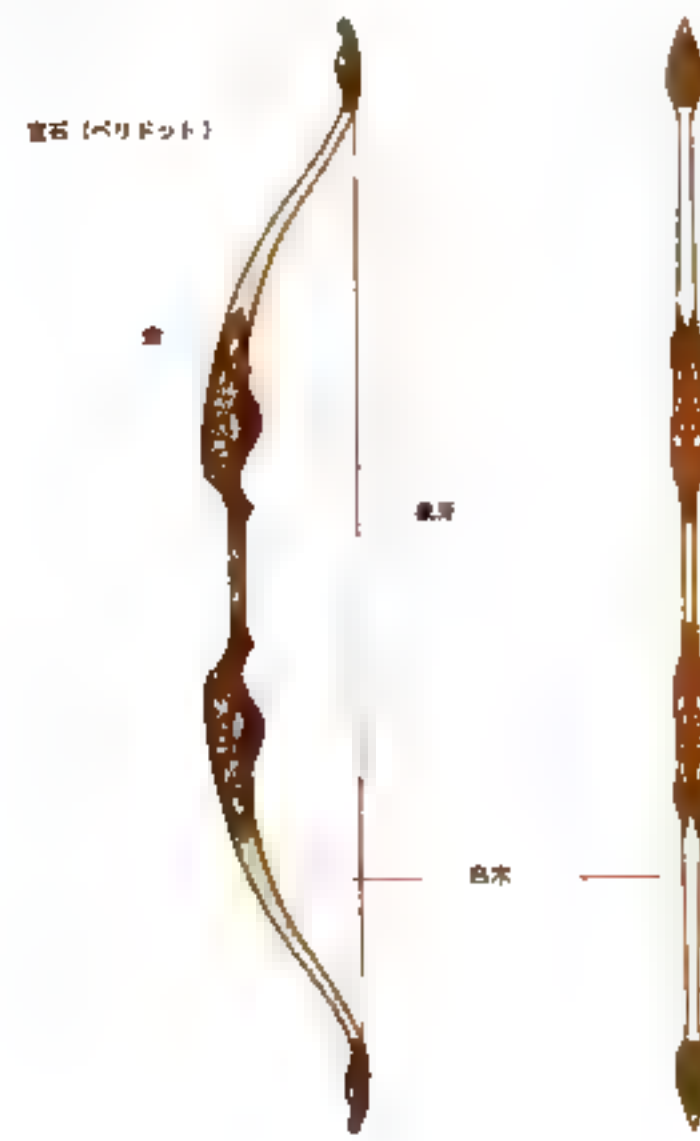
弓: ドミノオンボウ



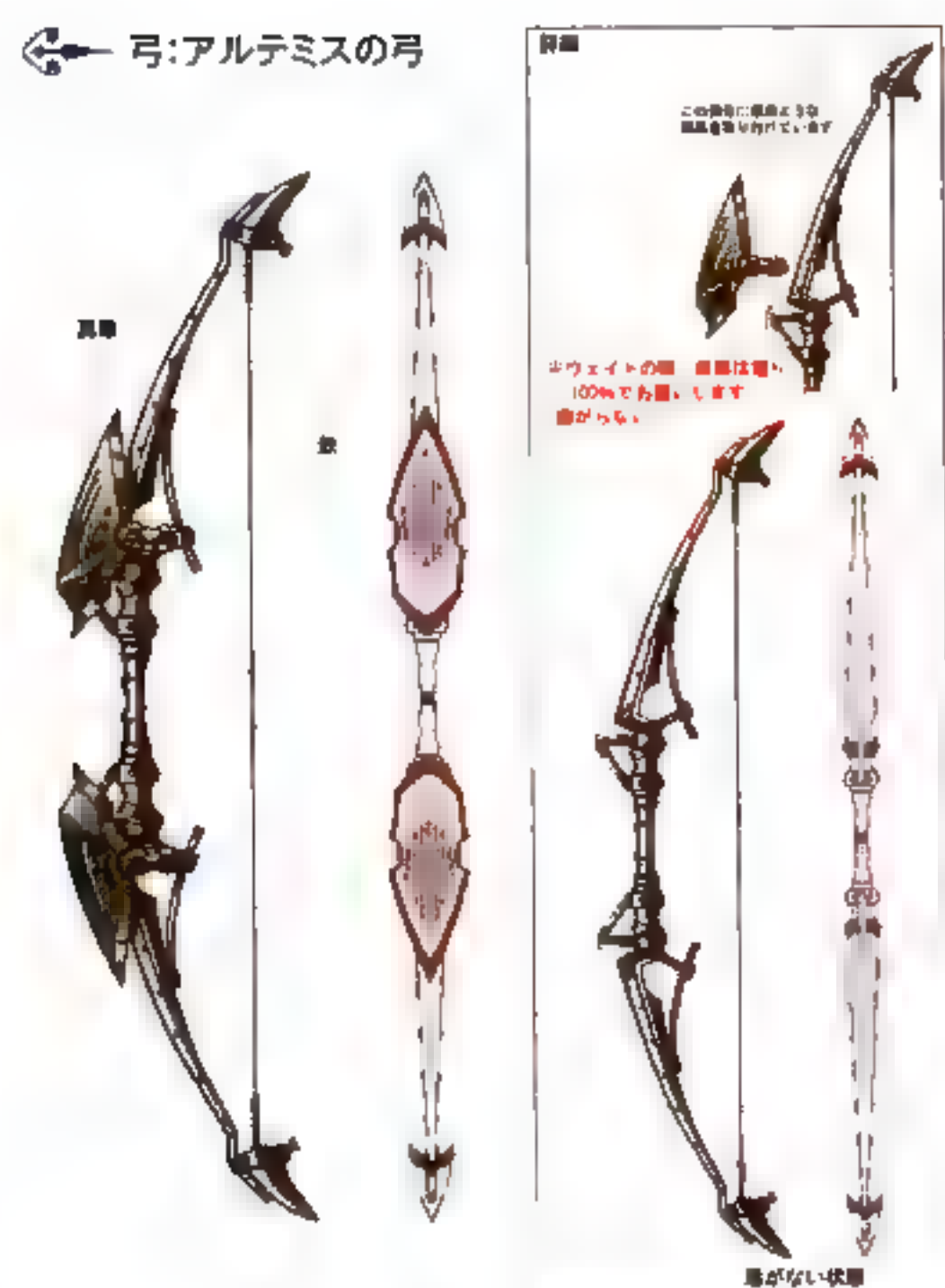
弓: ダークシューター



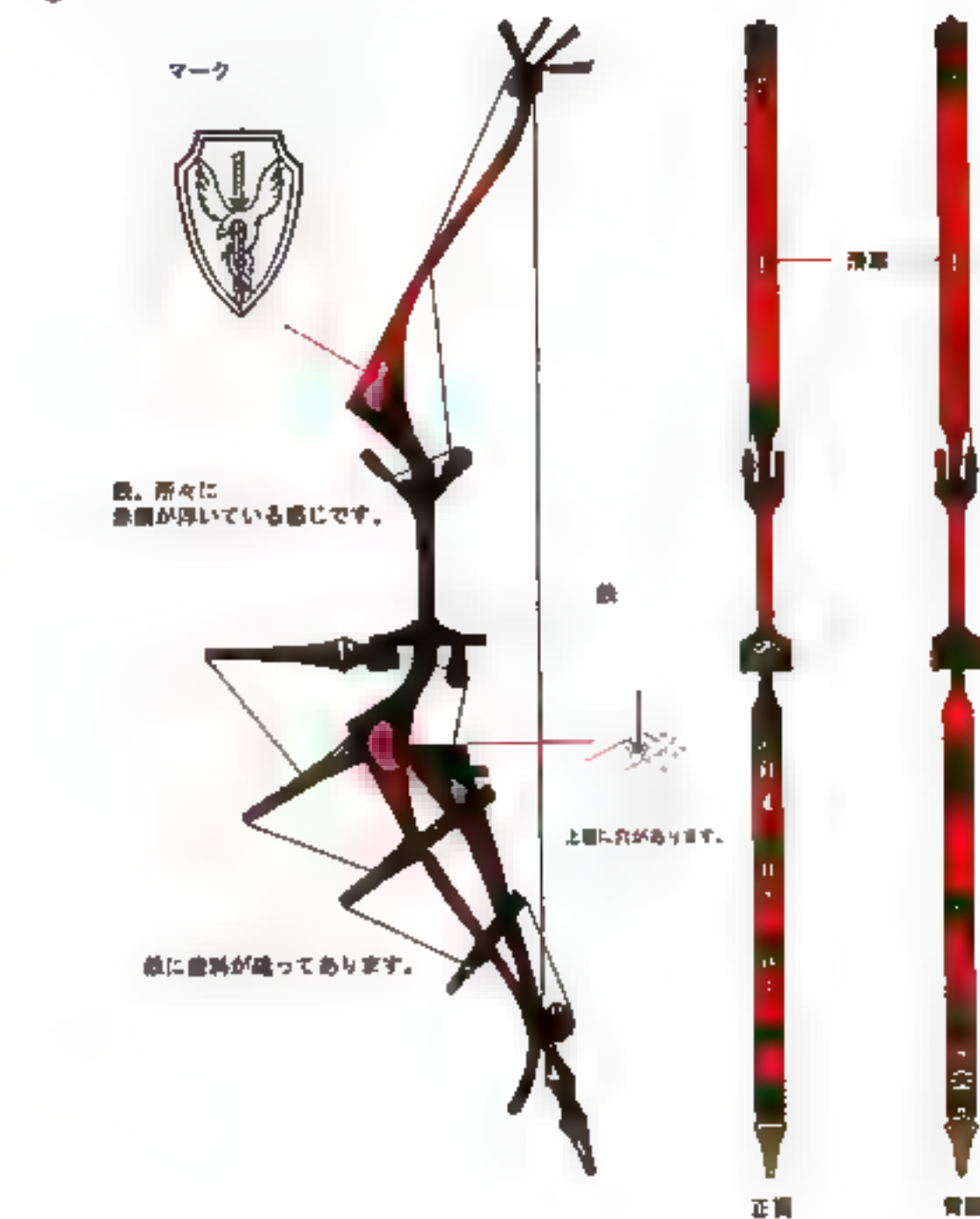
弓: シャインボウ



弓: アルテミス



弓: グリッド式鋼弓



杖: ストームロッド



杖: ククルカンの杖



杖: アイスロッド



杖: 銀の錫杖



杖: フレイムワンド



杖: 魔術の杖



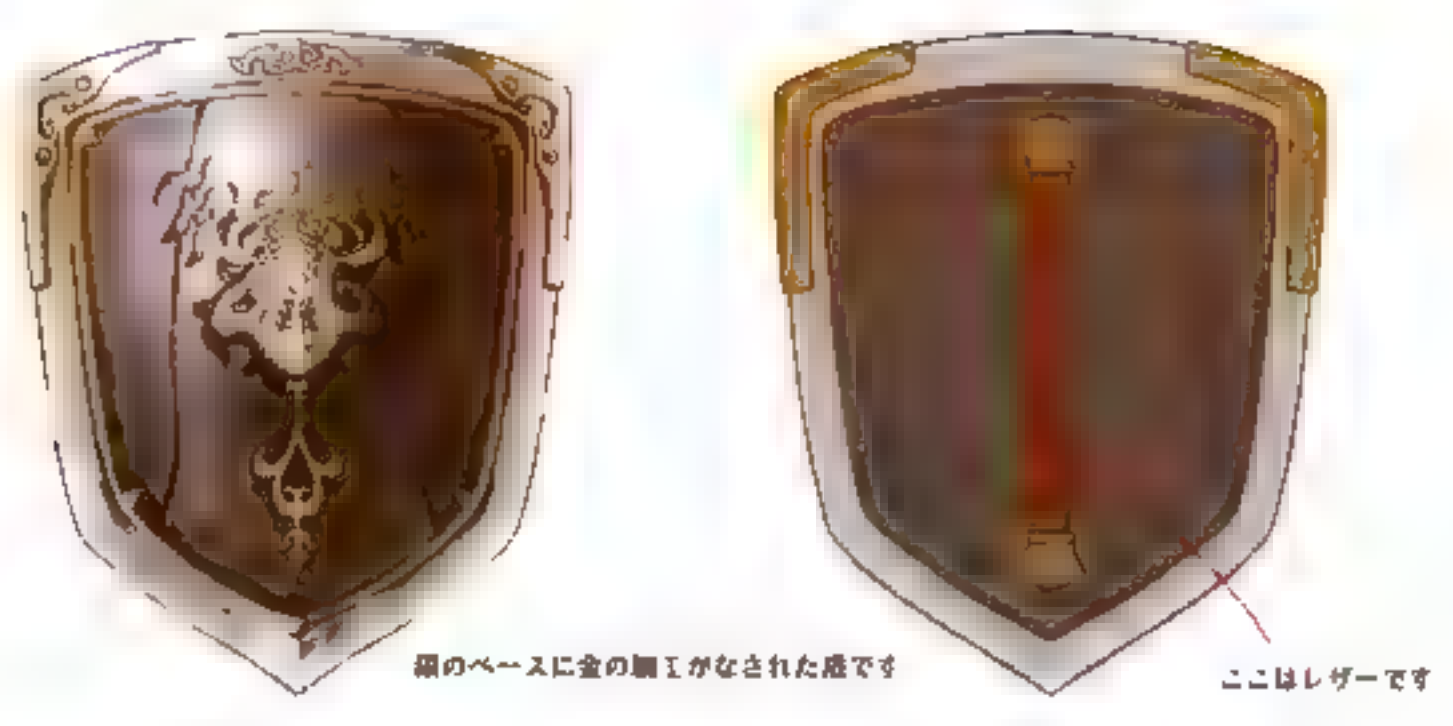
杖: バスターモール



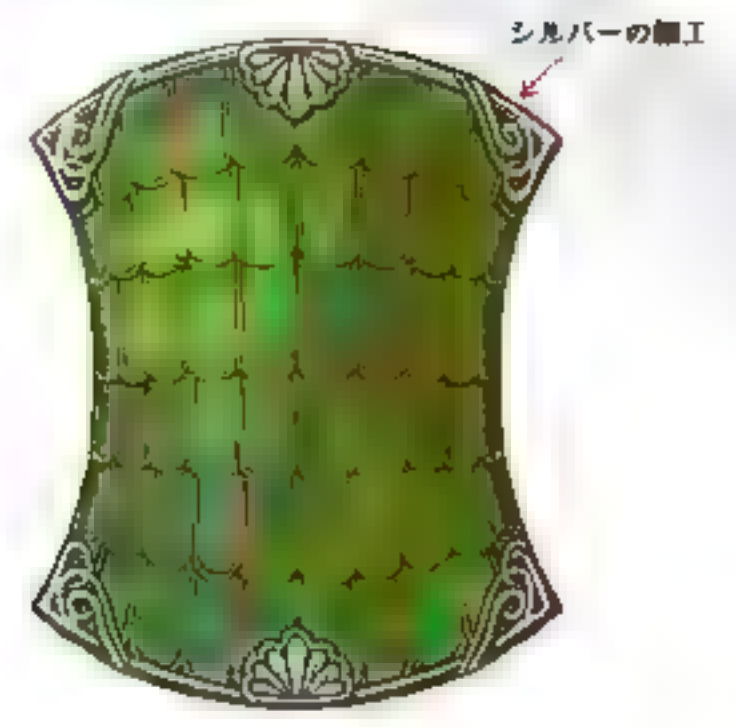
杖: デビルロッド



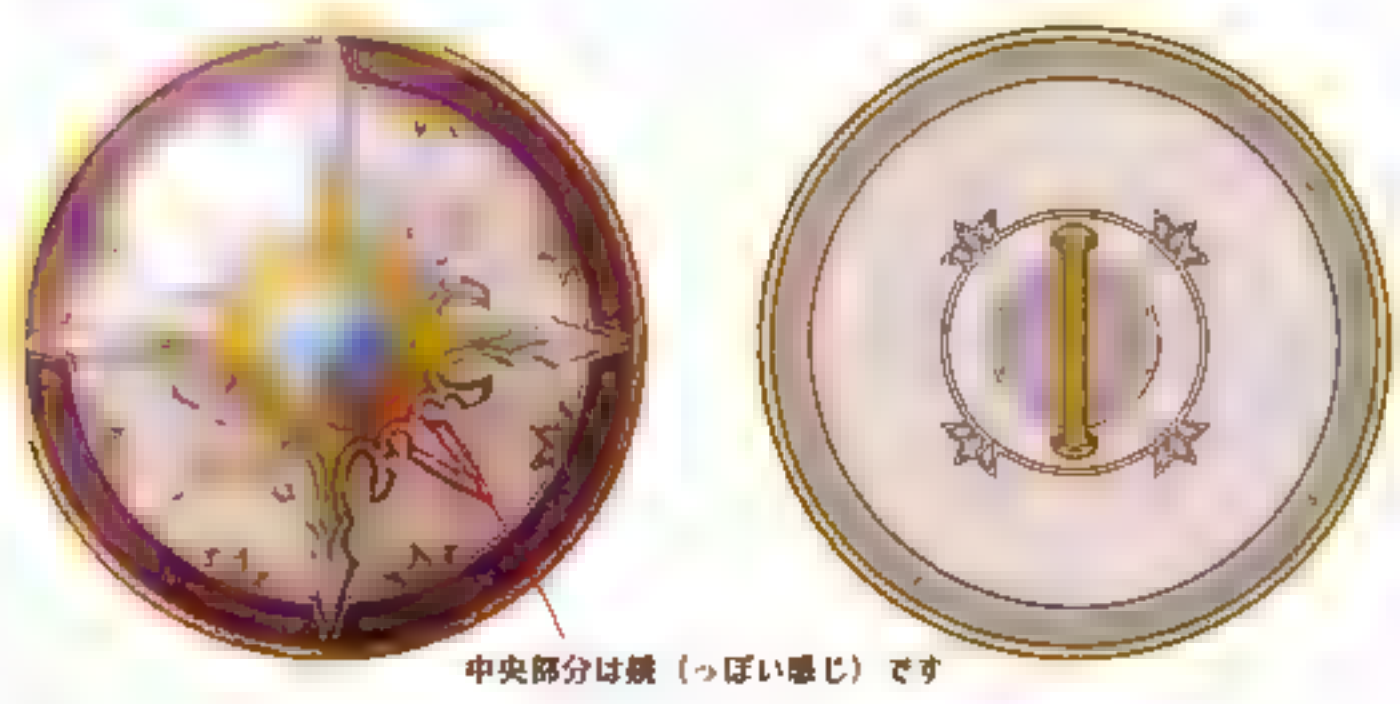
盾:シルバーシールド



盾:スケイルシールド



盾:ミラーシールド



盾:戦乙女の盾



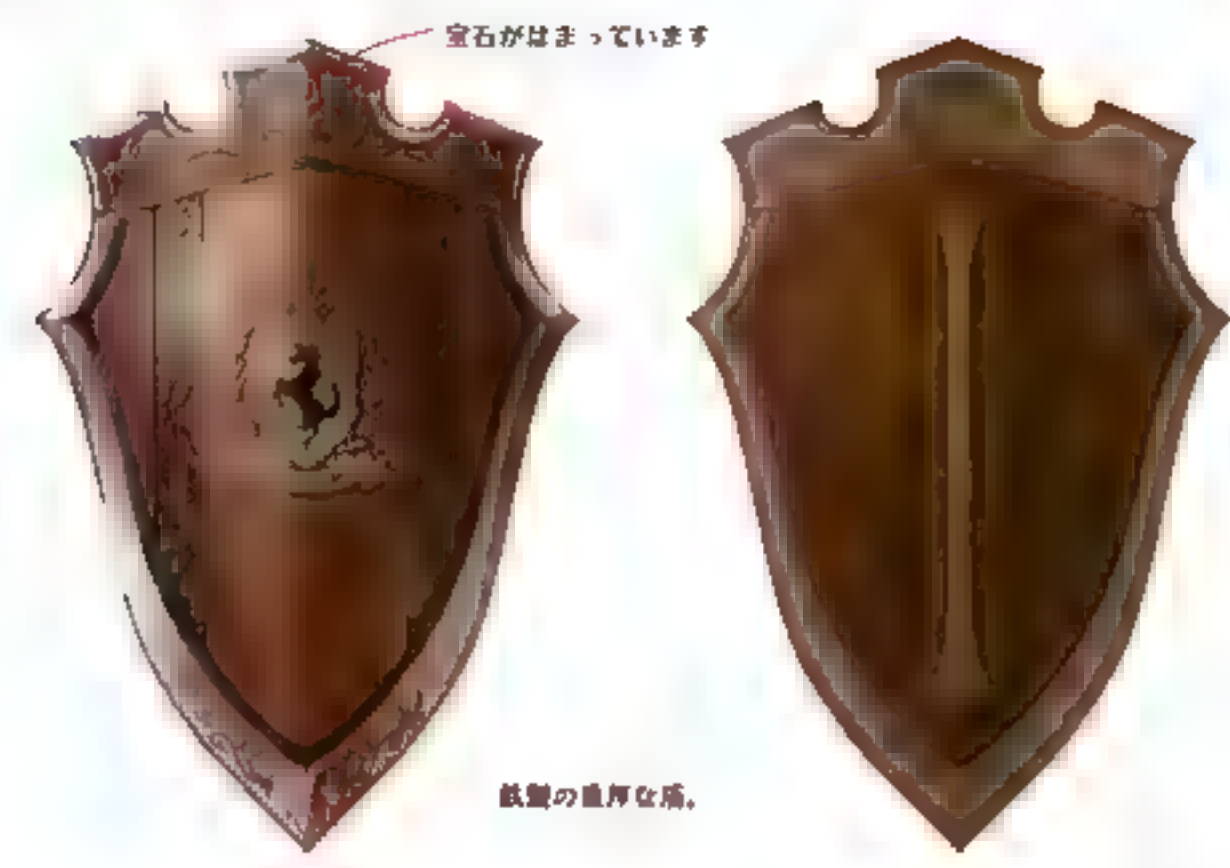
盾:スクトゥム



盾:キングスシールド



盾:ジェネラルシールド



盾:デモンズシールド



古びたテタンの様な金属

Armors

防具

ゲーム中の防具は肩、腕、脚、足の4部位に分かれているが、設定イラスト自体はセットで描かれている。
ゲーム中では見えない服の内側のつくりや、男女のデザインの違いなどに注目してみよう。

コットンカートルセット



旅人のローブセット



魔人の法衣セット



ウィザースガープセット



デザートチュニックセット



クロムレザークロークセット



レザージャケットセット



アルカナムローブセット

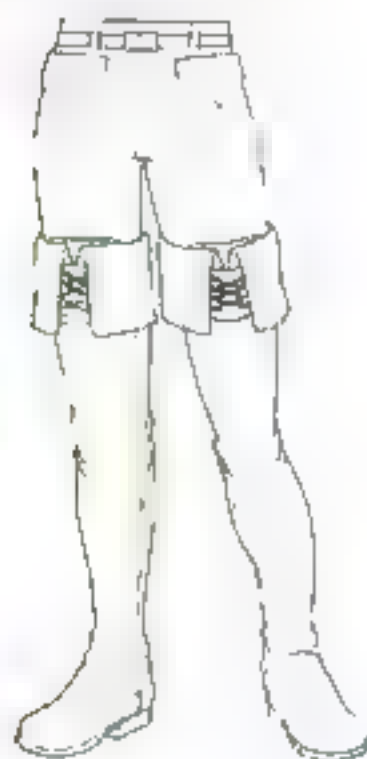


ハンタージャケットセット



女性の場合

ピタピタハンサにして、
ブーツを同じノリインのまま
分割ラインで上げてください



クエスターコートセット



グレートスクロークセット



マインエブロンセット



シャンバラチュニカセット



シルフィードドレスセット



マジカルローブセット



ソーサレスクロークセット



リリィクロスセット



ククルカンローブセット



レギオンズロリカセット



ヴァルキリードレスセット



ティタニアメイルセット



ブレイカーメイルセット



夜叉の軽鎧セット



マスターロリカセット



Creator's Comment

武器と同じく、防具もバランドール、フォーニア、グリード&アルバナといった3つの様式が基調になっています。特にNPCも着ているような服に関しては、タウンごとの様式を強く反映しています。ただ、プレイヤー専用のものに関しては、世界観よりも装備選びの楽しさを優先してデザインしたものもありますね。ちなみに、ブレイカーメイルセットはグリードの傭兵が装備しているものですが、当初は持っている武器ごとに違うデザインを用意していました。結局は、制作の都合上1つになってしまいましたが。

<増尾>

ライトホーバークセット



・女性の場合



このフインの位置を上げて
ここで分割してください

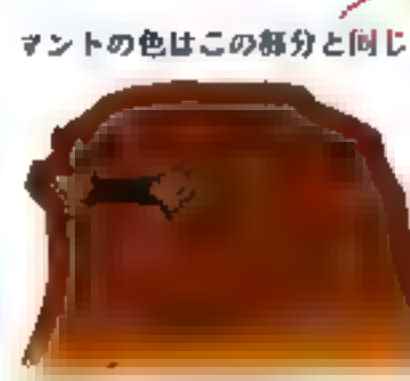
妖精の軽鎧セット



ドミニオンメイルセット



王宮騎士の胸甲セット



プレートアーマーセット



重戦士の甲冑セット



ルーンプレートセット



ヘヴィメタルアーマーセット



ミラージュアーマーセット



シャドウアーマーセット





ドゥームプレートセット

ロードキュイラスセット

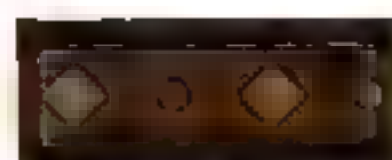
ジェネラルキュイラスセット



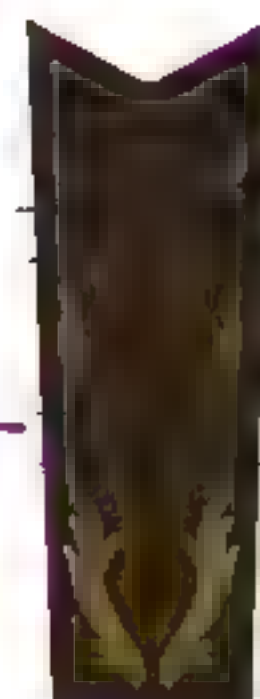
アースメイルセット



青で示した部分



赤で示した帯部分
(ベースは革素材です)



武将の銅鎧セット



※マントが付きます



※マントが付きます

ドローイングの場合
ムカートと同色をお願いします



胴部
足部

※帯の刺繍です

マント

ここは留め具です
模様は刺繍です



鎧と同じようにグラデかけてください

比較 シリーズ 世界の文字

3

ナディアス大陸には主に6種類の文字と、2種類の数字が存在し、文字は現実世界でいうアルファベットに置き換えられる。下の変換表をもとにして、各地で見かけた文字の解説に挑戦してみよう

✦ バランドール文字

バランドール王国やグレードで見られる文字。アルファベットを上下逆さまにしたような形が特徴。

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
∇	q	α	ρ	ε	ε	⋈	Σ	∫	h
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
γ	α	α	α	α	d	h	b	o	
T	U	V	W	X	Y	Z	#	'	
h	η	η	η	α	h	o	α	α	

✦ フォーリア文字

唯一の縦書き文字。フォーリア国内や回帰の書などで使われているが、解説が難しい文字だ。

Z	U	P	K	F	A
V	Q	L	G	B	
W	R	M	H	C	
X	S	N	I	D	
Y	T	O	J	E	

✦ アルバナ文字

アルバナで見られる文字。バランドール文字に横線を加えただけで、ほとんど違いがない。

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
∇	q	α	ρ	ε	ε	⋈	Σ	∫	h
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
γ	α	α	α	α	d	h	b	o	
T	U	V	W	X	Y	Z	,	'	
h	η	η	η	α	h	o	α	α	

✦ バツケイヤ文字

バツケイヤのハビタル族が用いる古い文字。全体的に崩れた文字が多く、判別が付きにくい。

A	B	C	D	E	F	G	H	I
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
S	T	U	V	W	X	Y	Z	,
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡

✦ アスヴァーン文字

一部の武器に刻印されていることもあるが、絶滅に近い古代文字。似た形が多く、解説しがち。

A	B	C	D	E	F	G	H	I
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
S	T	U	V	W	X	Y	Z	,
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡

✦ イシュレニア文字

古代の遺物に多く残された文字。呪文として刻まれた場合、意味をもつ単語にはならないことも。

A	B	C	D	E	F	G	H	I
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡
S	T	U	V	W	X	Y	Z	,
⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡	⚡

✦ バランドール数字

バランドール文字とともに多くの地域で使われている数字。現実世界でいうローマ数字に近い。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
O	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX

✦ フォーリア数字

フォーリア文字に比べるとわかりやすいフォーリアの数字。文字と同じく縦書きで使われる。

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
O	1	2	3	4	5	6	7	8	9

モンスター



A small, bipedal creature with a large, orange, textured head and body. It has green, leaf-like appendages on its shoulders and a long, brown, bushy tail. The creature is standing on its hind legs, facing forward.



<矢題>

A detailed illustration of a dragon-like creature with orange and brown scales, standing on a rock. The creature has a long, spiky tail and a fierce expression. The background is a soft, hazy landscape. The illustration is signed 'T. 20' in the bottom left corner.

ファイヤーリザード



◆ フェザーリザード



アイスノザード



✦ **バジリスク**



Vespids

ビー



キラビー



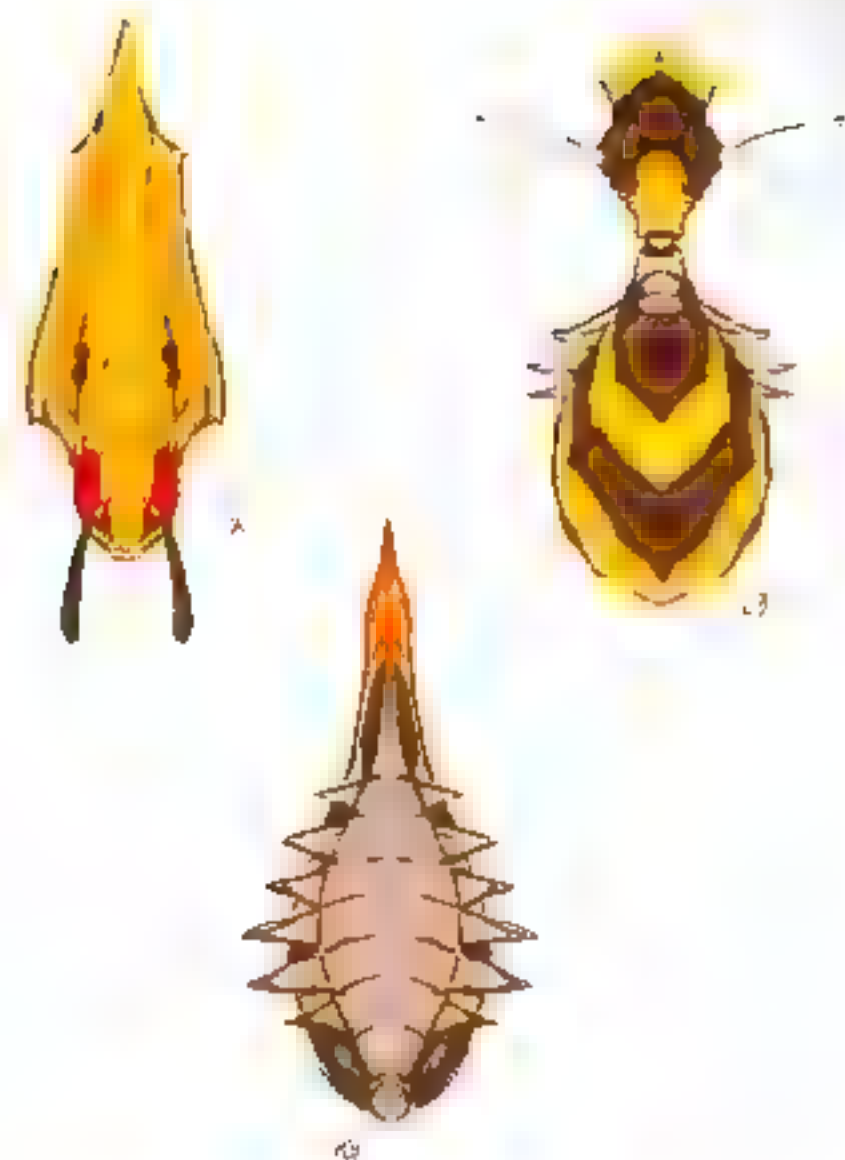
ジャイアントビー



ボイズンビー



スリープビー

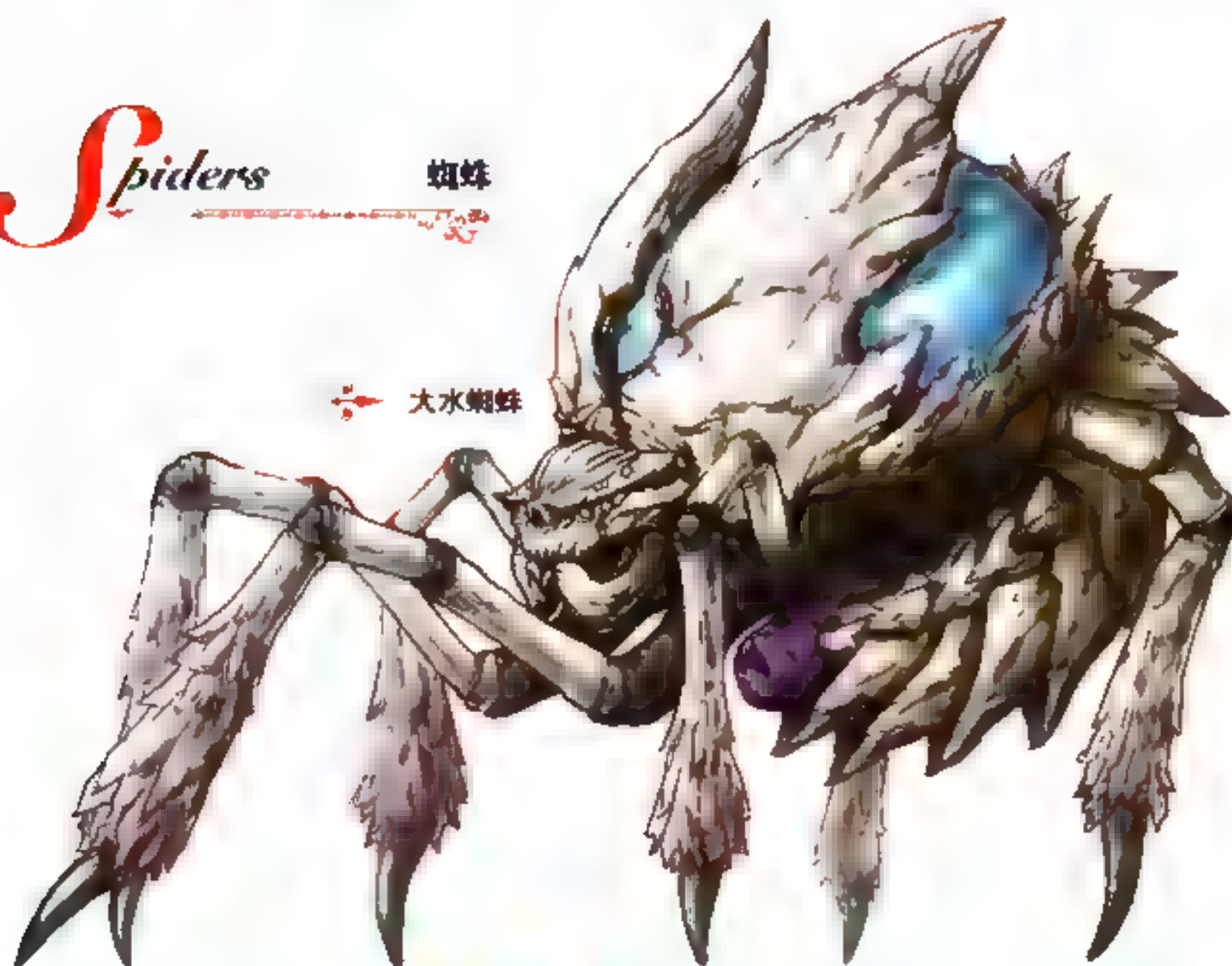


Creator's Comment

本作の生物の設定としては、レナードたちのいる現世のほか、魔獣界や精霊界という別空間が存在しています。このなかで現世にいるもの、動物や昆虫などはリアリティを追求して、生き物っぽさを重視しましたね。逆に魔獣界や精霊界のモンスターは、この世にはいない異質な感じをめざしてデザインしました。トレントやエレメンタルにしても、よくある形はやめて名前から連想もできないような造形にしようと決めていました。＜増尾＞

Spiders

蜘蛛



大水蜘蛛



大風蜘蛛



ヒコグモ



コグモ

蜘蛛顔（通常時）



顎は、顔に固定されています。

蜘蛛顔（開吻）



牙は、可動します。

下顎は、動きません

Bears

ボア

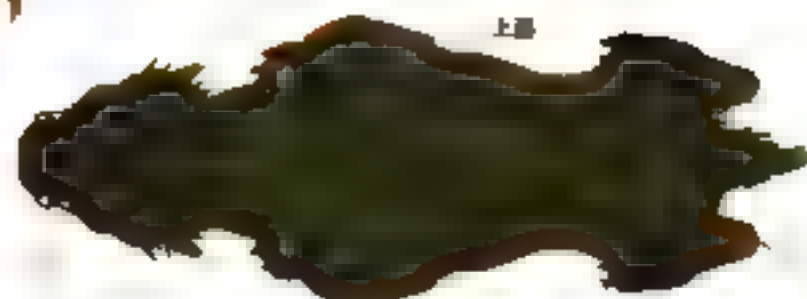
1/2



ワイルドボア



ジャッカル



上図

下図とは、大きく開き合っています。



両足は、ウルフ(狼)より長く、生足指も異なります。

ウルフ

鳥つめは、鳥の爪で、鳥の爪は、ゾウや象の爪に似ています。

両足は、ウルフ(狼)より長く、生足指も異なります。

ウルフ

Awahnee ビッグマウス

1/2



上図



目は、ほとんど隠れています。

上図

口の下から歯にかけての歯が、たまたま見えます。

上図(右側)

Creator's Comment

ビッグマウスは、まだ“白き魔獣”という呼び名しかなかったとき、トラやライオンっぽいデザインを描いては、日野に何度もリメイクをくらいました。それで、日野から「違うよ、こういうヤツだよ」とラフ画を見せてもらった。獅子舞だったんですよね(笑)。“白き魔獣”という書きからカッコいい敵を想像していたので、それは違うわけです。コイツはもう、見て笑っていただければと思います。 <増尾>

Scorpions スコーピオン

1/2



キラスコーピオン



レッドスコーピオン

尾とハサミの先端が鋭い。

・両足の方が長くなっています
・ハサミは両足の下で体側に隠れます



上図

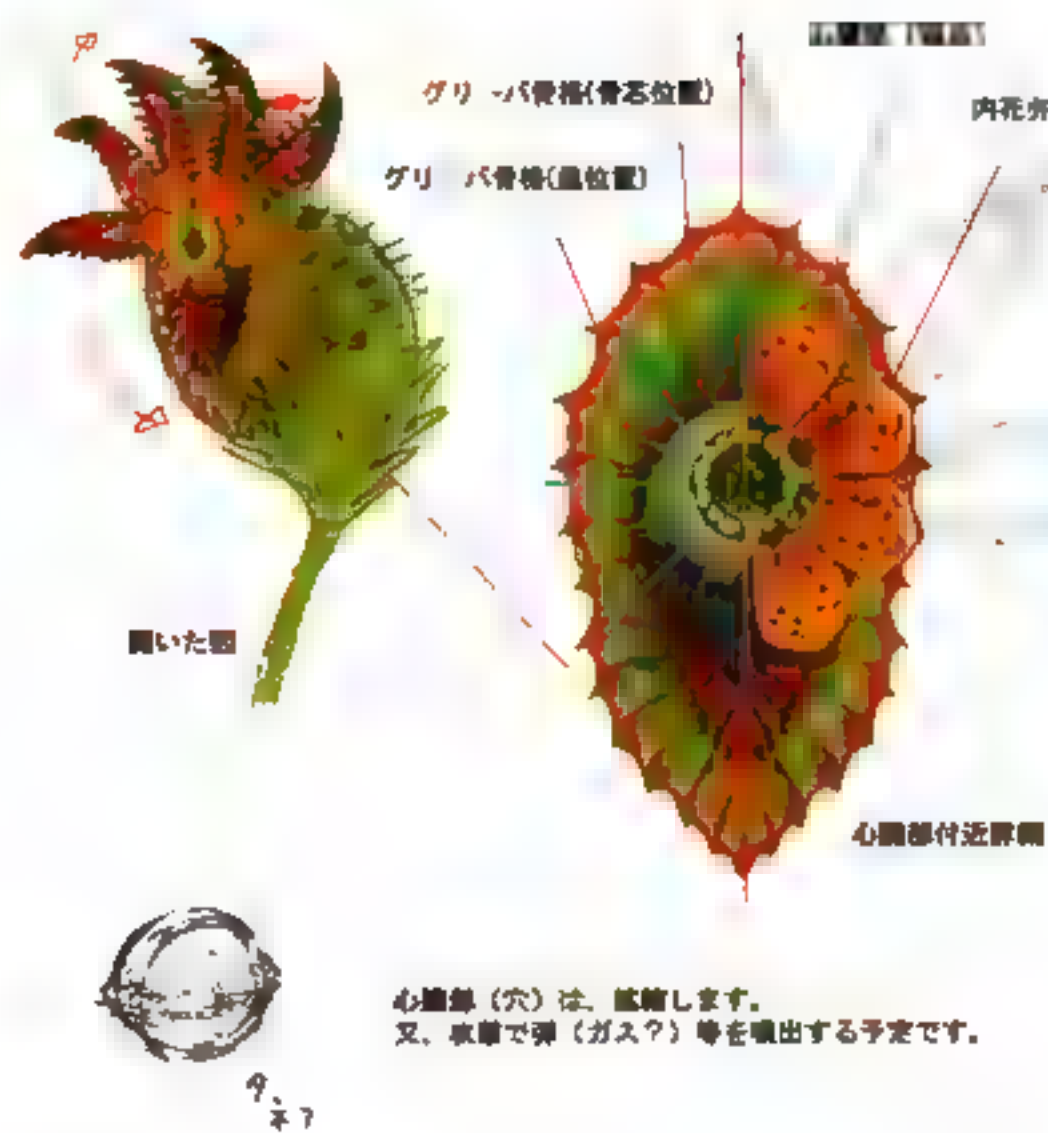
Fatal Flowers デスフラワー



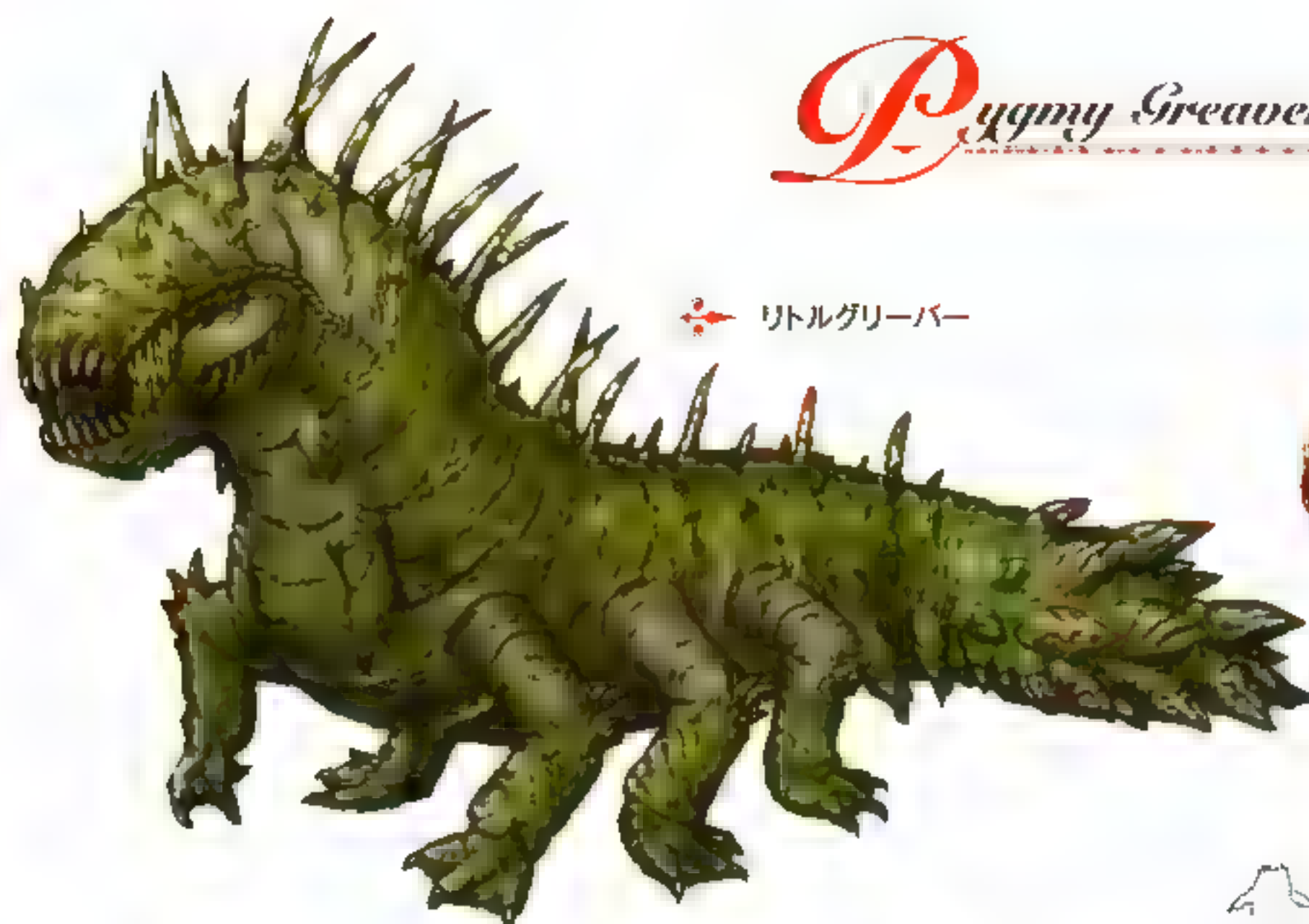
デスフラワー



ダークフラワー



Pygmy Greavers リトルグリーバー



リトルグリーバー



ホイズングリーバー

口周り詳細



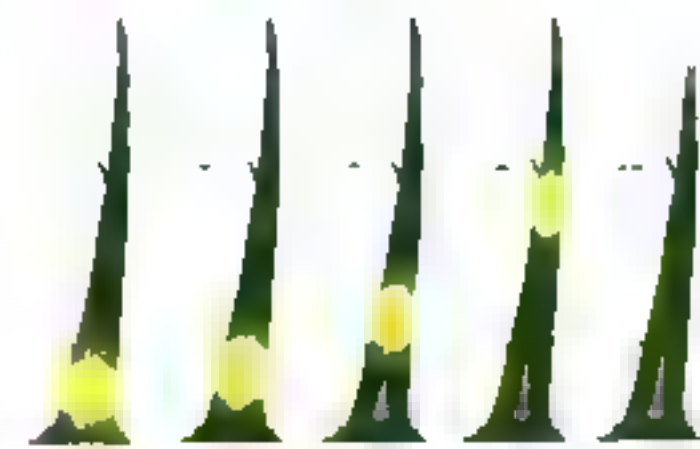
触手状の物

発光しています
(この範囲は、口開閉時伸びます)

小グリ-バの背中のトゲ状の突起は、
普段は縮んだ状態になっていますが、
攻撃時(範囲時・ガス噴出時等)
18本のみ立ち上がり置えます。



突起部分詳細



攻撃時やガス噴出時等に 突起の光(エフェクト?)が大きくなり、発光から全周に
スクロールします。



側面図



三つ編みの先端に銅製の
リングが付いています。



Fenrir フェンリル



星島が創校の甲斐に、変化しています。
知恵エゴノミデザイン 展開しています



厚い氷層が瞬時に堅硬化（固）しています。
 堅硬化のガラス——透明——色——黒

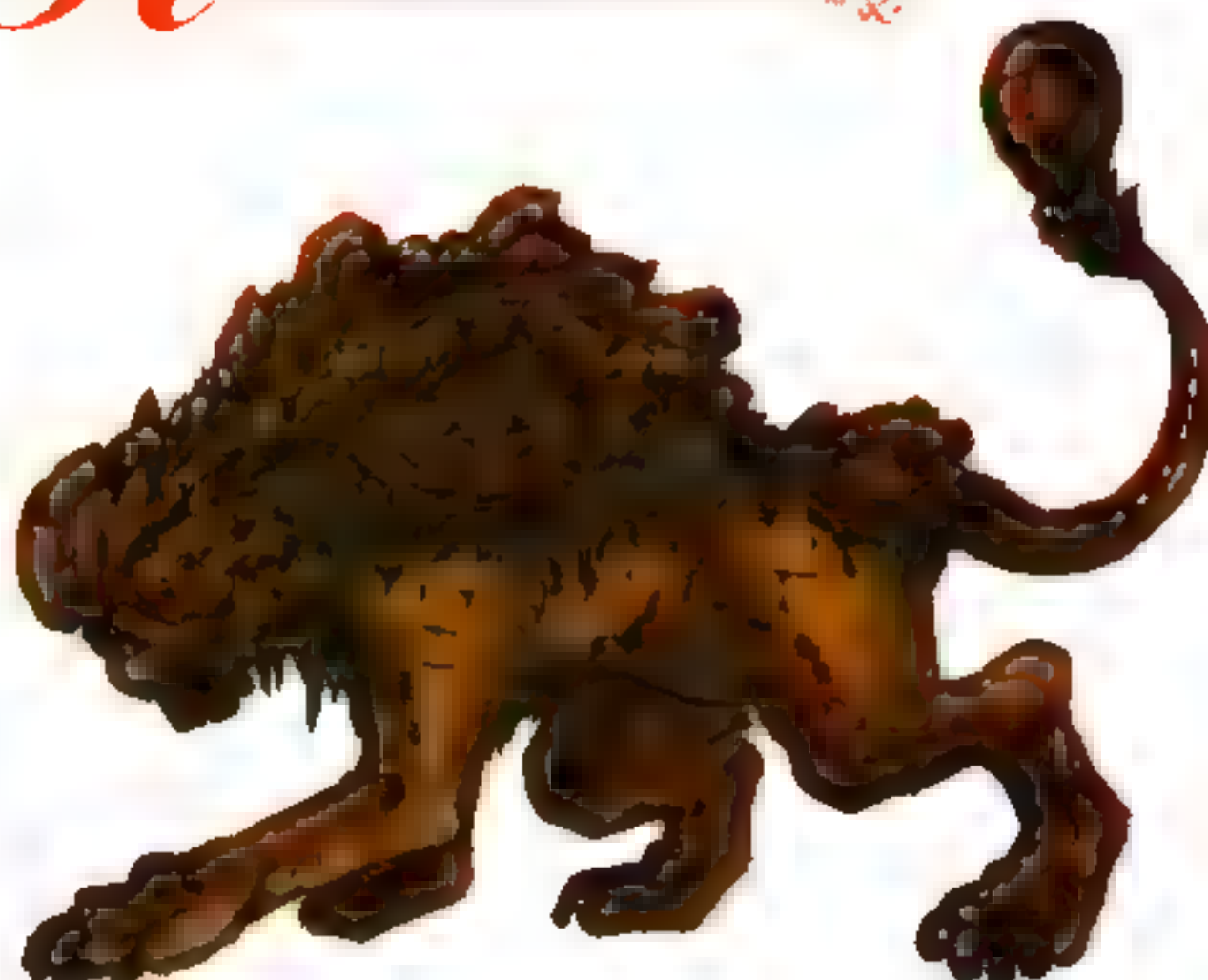
答は特許しています。
(国や産協は、買われるようお願いします。)



口呼吸は、犬の肉馬れのように
なっています。



Rock Hound ロックハウンド



Giants サイクロプス

Chapter 4 | エンター

167



サイクロプス



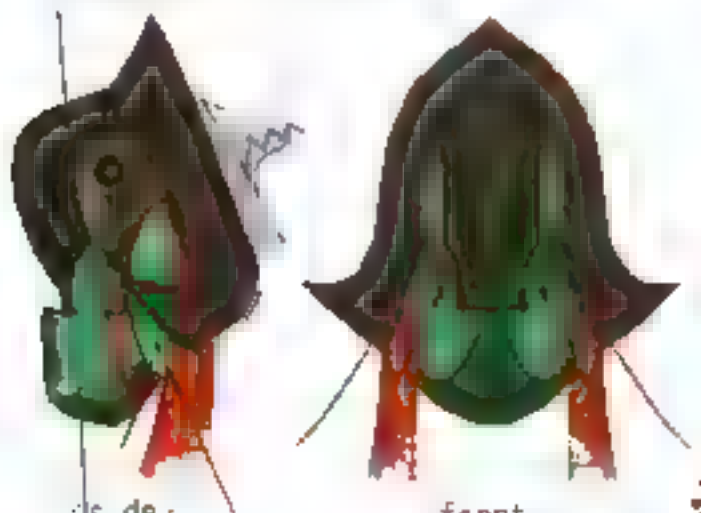
あがったこうきいんです



アイスジャイアント

Trolls トロル

鉄の兜です < 頭部 >



is de

front

素肌の鱗です

緑色の仮面です

トロル



トロルキング



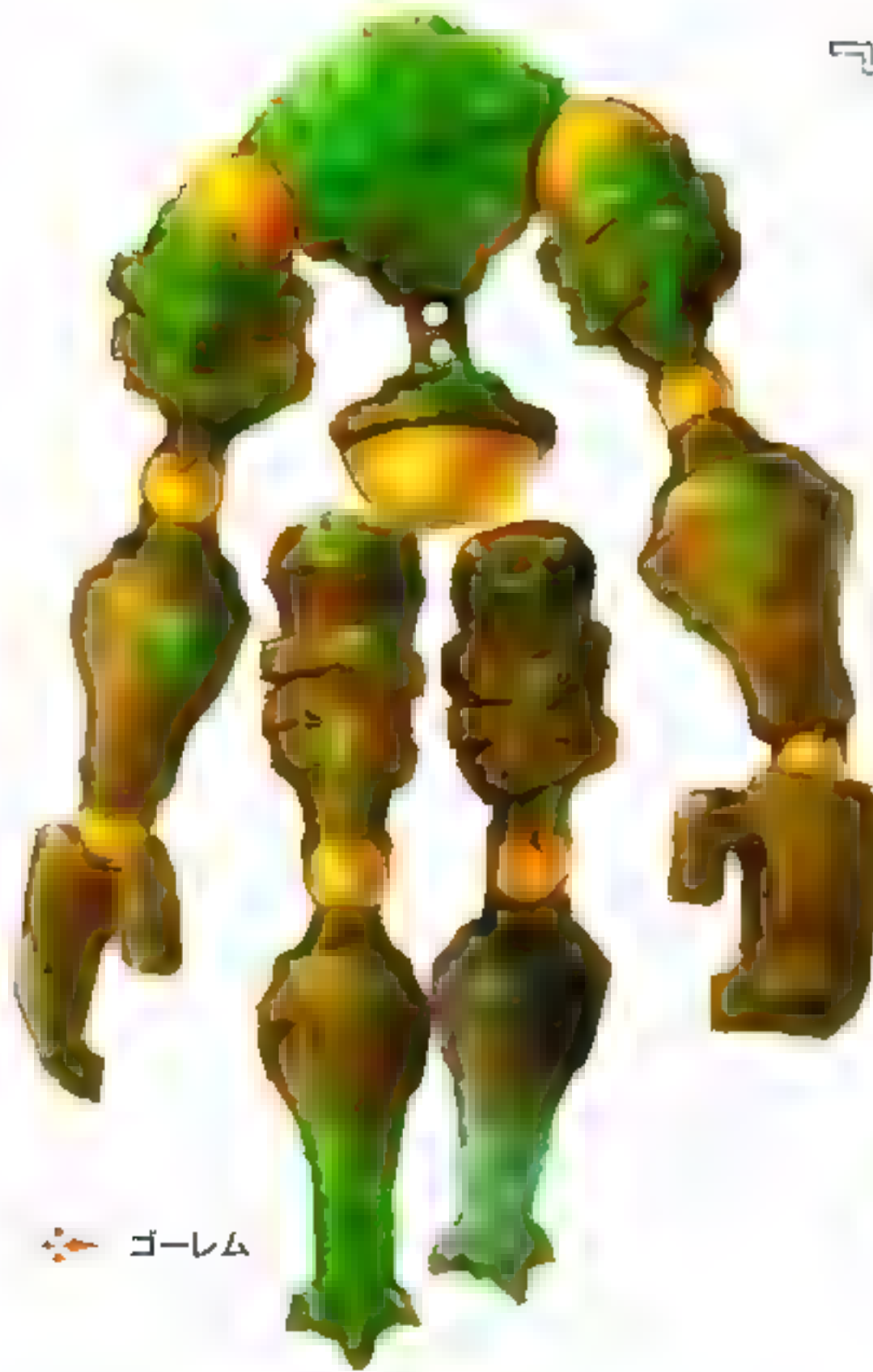
Golems

ゴーレム

・温度にブロックのラインを出してください

■のひねりは上半身全体で行ってください

グーグーグーヤ聞いてほしい直せん



◆ ロックガーディアン

✦ アイアンゴーレム

太古の守護者



Freant

トレント



Elementals エレメンタル



モノリスは、随時回転しており、魔法発動時に分割(8割)して個々に回転します。
魔法エフェクト発生し攻撃終了後、エフェクトが消滅、1つに戻ります。



Element Fish 精霊魚



Dragon Matriarch マスタードラゴン



前足

後ろ足



正面



翼の端

外側

モデルにウエイトを付ける際、翼の部分が伸びるのはOKです。
(骨格の調整、調整範囲内です)

別は 外側少し膨らんでいます。

この部分は後側



内側

Netheroyrn 闇竜



Various Dragons 様々なドラゴン

エンシェントドラゴン



底層は、竜や魔物の様な皮膚で、中層との境界は、少しブレンド、グラデーション状になっています。

ファイヤードラゴン



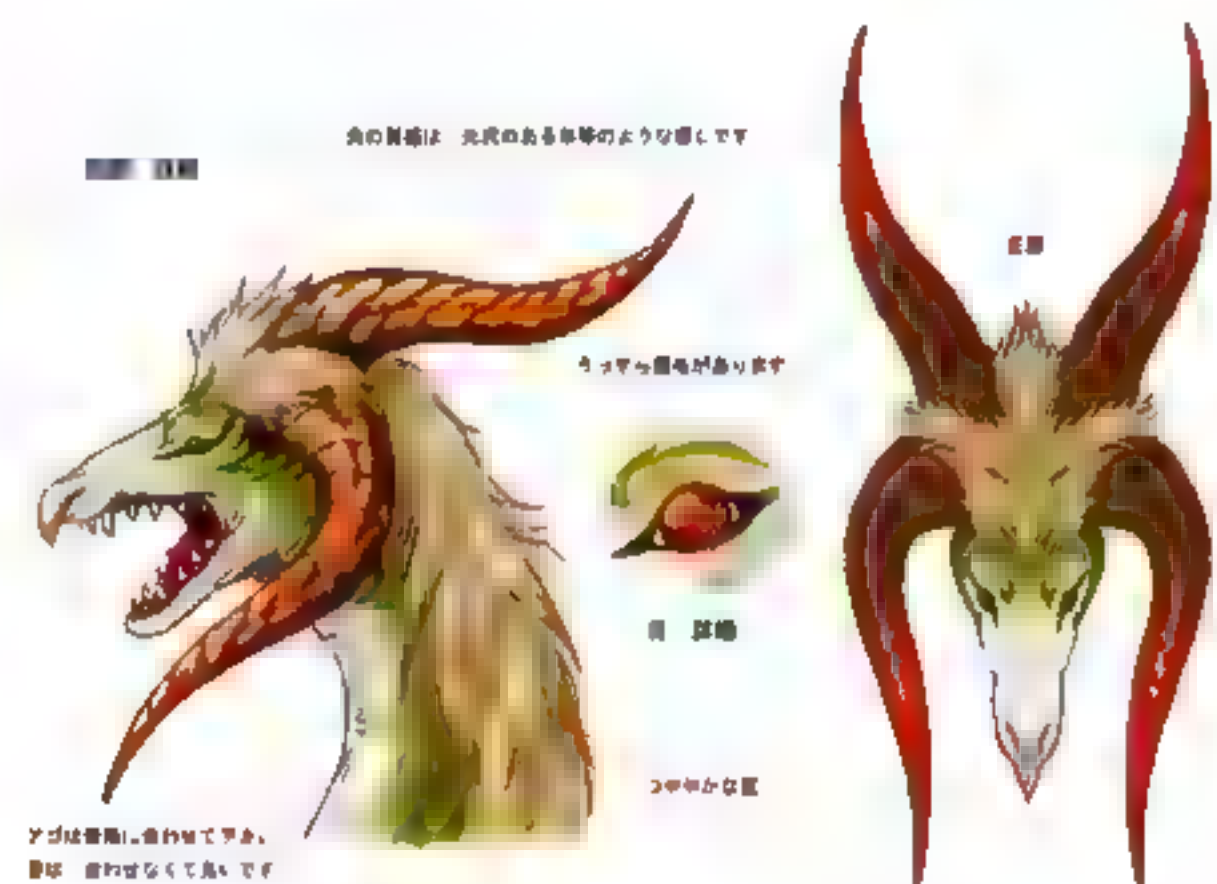
オレンジ部分は、地味な赤やオレンジ、グリーンを少し混ぜています。

アイスドラゴン



角や口はクリスタル、白っぽいイメージです。

ウィンドドラゴン



角の断面は、氷状のある部分のような感じです。

アゴは骨格に、合わせてアゴ、口は、歯がなくて良いです。

Wyvern ワイバーン

ワイバーンレイクス



翼の裏は、黒い毛が生えています

口の奥の歯

口をあけると歯がごとくスライドしてグワッとしてきます



翼・腹部設定

翼を上げたときは全体的にスケールを付けて美しい光沢感を出しています



腹の鱗

翼の裏の毛が平の毛から指が広がります



目は隠れて見えません

ワイバーンレギーナ

ブレドになっています



目

イグニスワイバーン

Skeleton スケルトン



背面・腕・足

骨の配置は人間の骨を参考にしています。骨に付いているものは全てが口で動いています。

皮



ざらざらした金属（鎧・胸板等）

リングチェーン
下地は皮

黒っぽい鈍い青銅の鉄

動物の牙

手足の指はテクスチャで青っぽくするだけでいいです

黒く粗目なしっかりした布
白いペイントが塗られている



皮 塗れたペイント



鎧に似たような鎧



明鄭其輝



上記の頭部にモンスターの頭蓋骨を埋めた彫刻です。



附錄 上力圖



明解《典義》



自は曲先して 強情を引いてもらいたい
マッブ哥、歌 曲 を鑑賞してくれたい

心が聞き出す
中身は胸と叫び風感です



A detailed illustration of a skeletal, bipedal creature. The creature has a large, bulbous, light-colored head with a small, dark, horn-like protrusion on top. Its neck is long and segmented, leading to a muscular, orange-brown torso. The creature is shown in a dynamic, crouching pose, with its right leg bent and its left leg extended. It has large, clawed feet with red-tipped claws. A long, thin, segmented tail extends from its back. The creature's skin is a mix of light and dark tones, with some areas appearing to be made of bone or cartilage. The background is plain white.

Soldiers of "Maji" ウィザードの兵士たち



Black Knave 黑機兵



Gigantes ギガース

Creator's Comment

ギガース系はかなりデザインが難航したモンスターです。最初の設定は単に「怪人」というだけでしたので、どのように表現するか悩みました。結果的には、人型だけど人間ではない上半身と下半身を組み合わせるというコンセプトが決まって、より強いギガースはより化け物らしいデザインにすることになりました。また、ギガースの共通点としては、質感が皇帝マドゥスと同じになっています。比べてみていただくとわかるかと思います。

<増尾>



ギガース・甲壱式

顔の表情は抑えています(設定では)



血紅色に照らしてはそれぞれのギガースの色になります

ギガース固有の強力な攻撃、電撃光線というのはどうでしょう？



ギガース・乙壱式



ギガース・甲伍式



ギガース・甲参式



ギガース・乙伍式



ギガース・甲零式



ギガース・乙参式

Grand Gigas グラン・ギガス

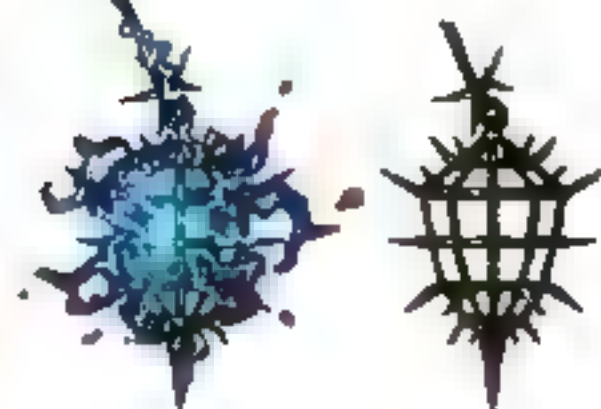


首飾詳細

正面

側面

顔は、有刺鉄線風になっています。



籠状の中に、闇の元素？が宿まっています。



中央首飾 正面

眼い平面的皮膚です。

2層目の質感がブレンドされています。

右首飾 側面

柔軟性のある、皮膚です。
(首飾の質感は敵や敵等の感じです。)

左首飾 側面

筒状の突起は、主首のみを指します。



右首飾 正面



中央首飾 側面

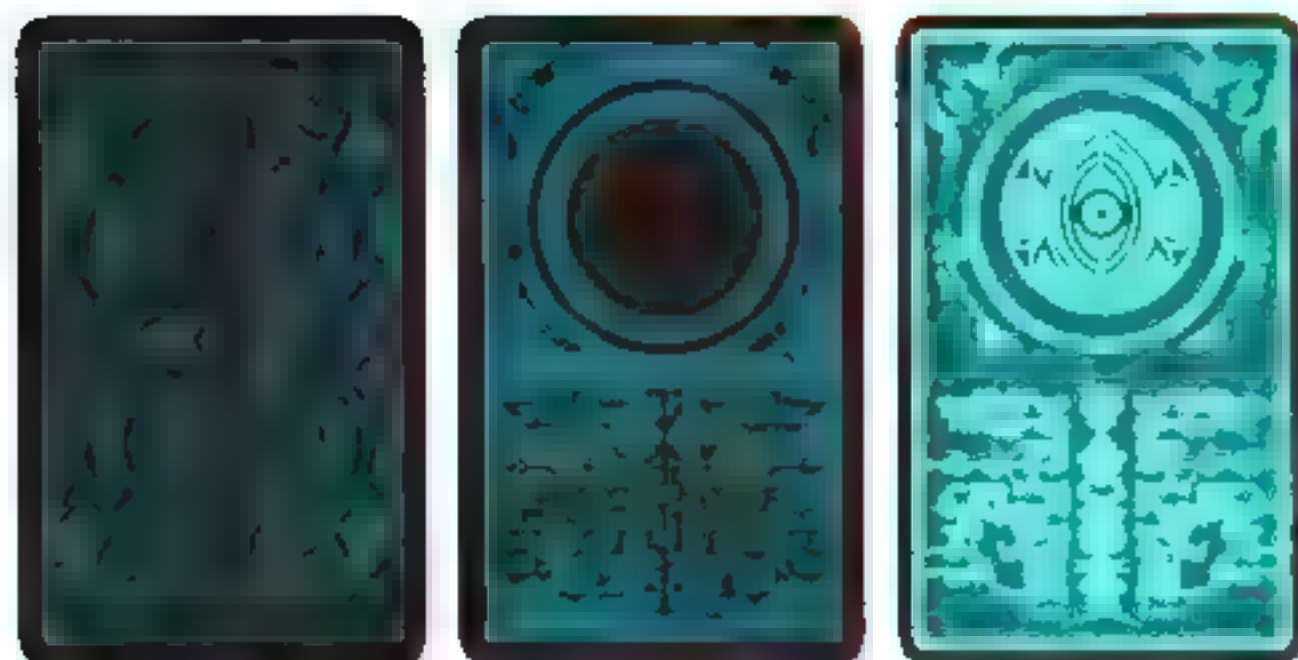
白目部分が歯です(3匹共通)



左首飾 正面

Gigas Card ギガースカード

表裏面：向ける方は、こちら側です



カード(裏)

カード(表)

カード(表裏面)

表裏面：向ける方は、こちら側です

表裏面：向ける方は、こちら側です

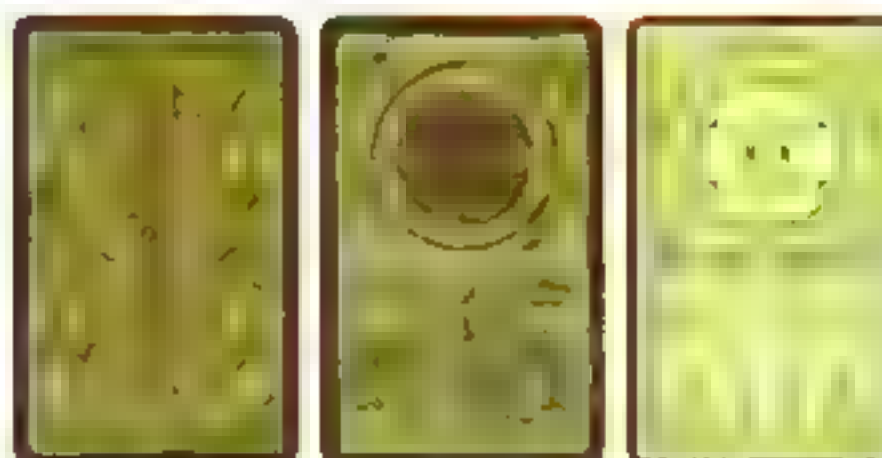


カード(裏)

カード(表)

カード(表裏面)

表裏面：向ける方は、こちら側です



カード(裏)

カード(表)

カード(表裏面)

表裏面：向ける方は、こちら側です

— 67 —



布の柄



10

47 52



男は 下町に創いてい直す



平马早天棚 2.80



● 第四支路は3000000

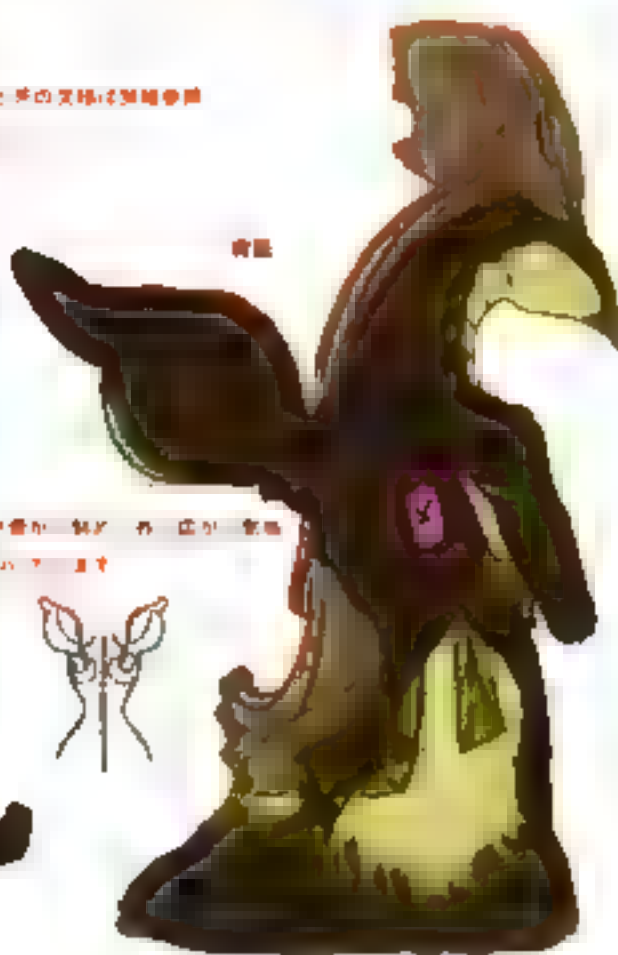


Figure 1

● 甲子年 巳月 丙子日 寅時



Sargatanas

サルガタナス



正面



側面



背面

本体詳細



この口から（仮）プレス攻撃を吐き出します。



口の奥は黒く見えにくくなっています。



正面

アゴは2つに分かれます。



アゴを閉じた状態
（通常時）

Duke Sigus デューク・ギガース

17.7m



腕装甲 表側



腕装甲 裏側



腕装甲 詳細



側面

正面

背面



腕装甲(模様)

側面図



背中詳細



丸く凹んでおり、角 腕装甲と
同じく割れん、マグマ状の質感

爪装甲



正面

上面

口を開いた感じ。

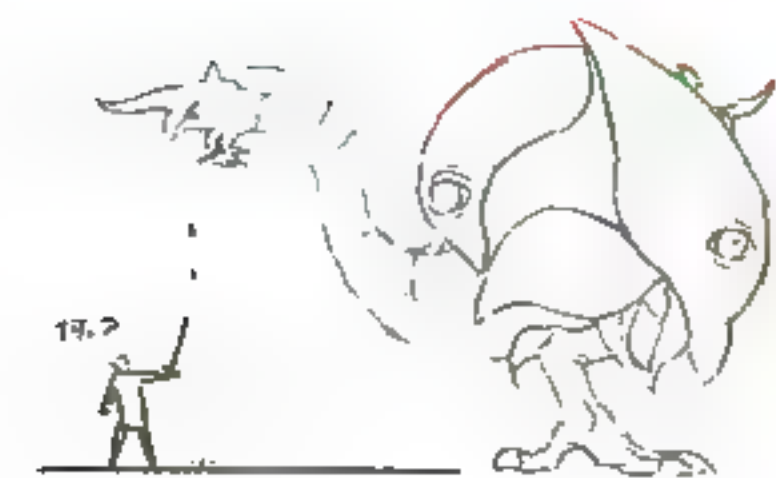


口開きより、ノズルです

嘴先詳細



断面図



17.7

左手小刀
(虎牙)



正面

右手太刀
(虎爪)



正

Assassin Master アサシンマスター



そのノミの範囲が広い
角の長さ 調整して



顔のデザイン



上



中



下



角の長さを調整して



角の長さを調整して

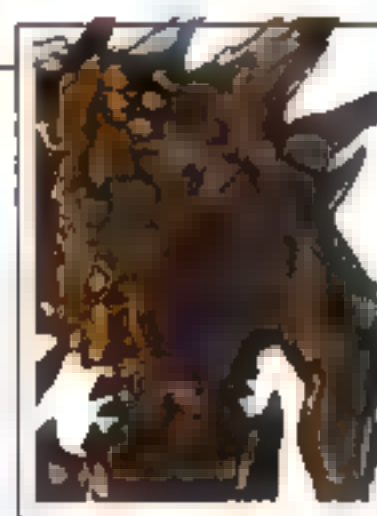
角の長さ

角の長さ

Brinflanme イルフラム

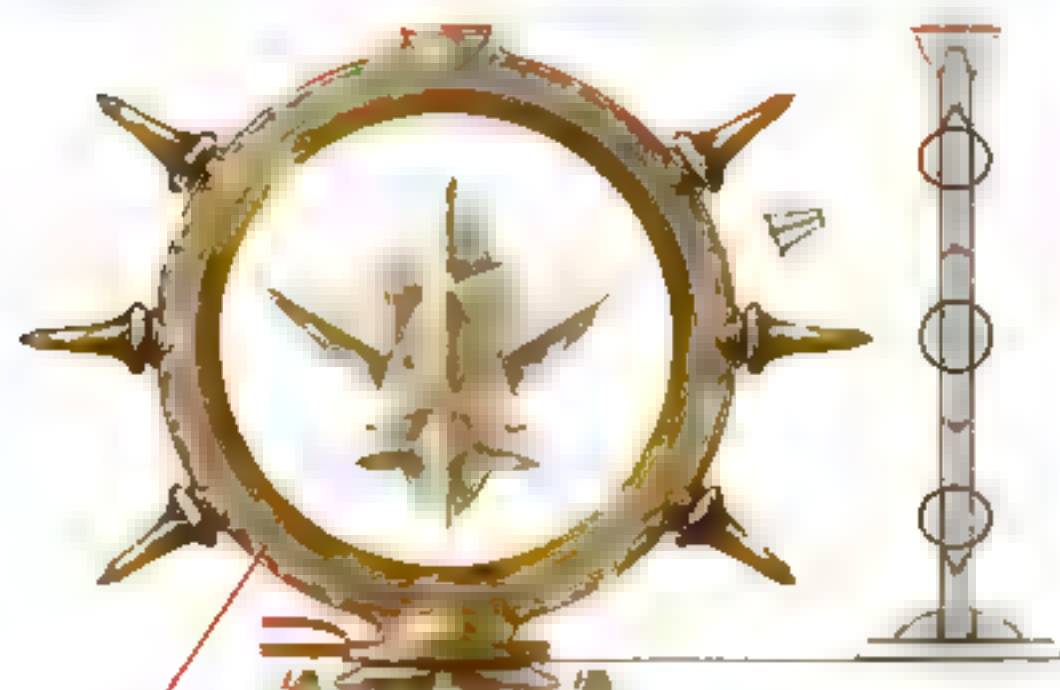


背面設定



Zore Crystal ゾア・クリスタル

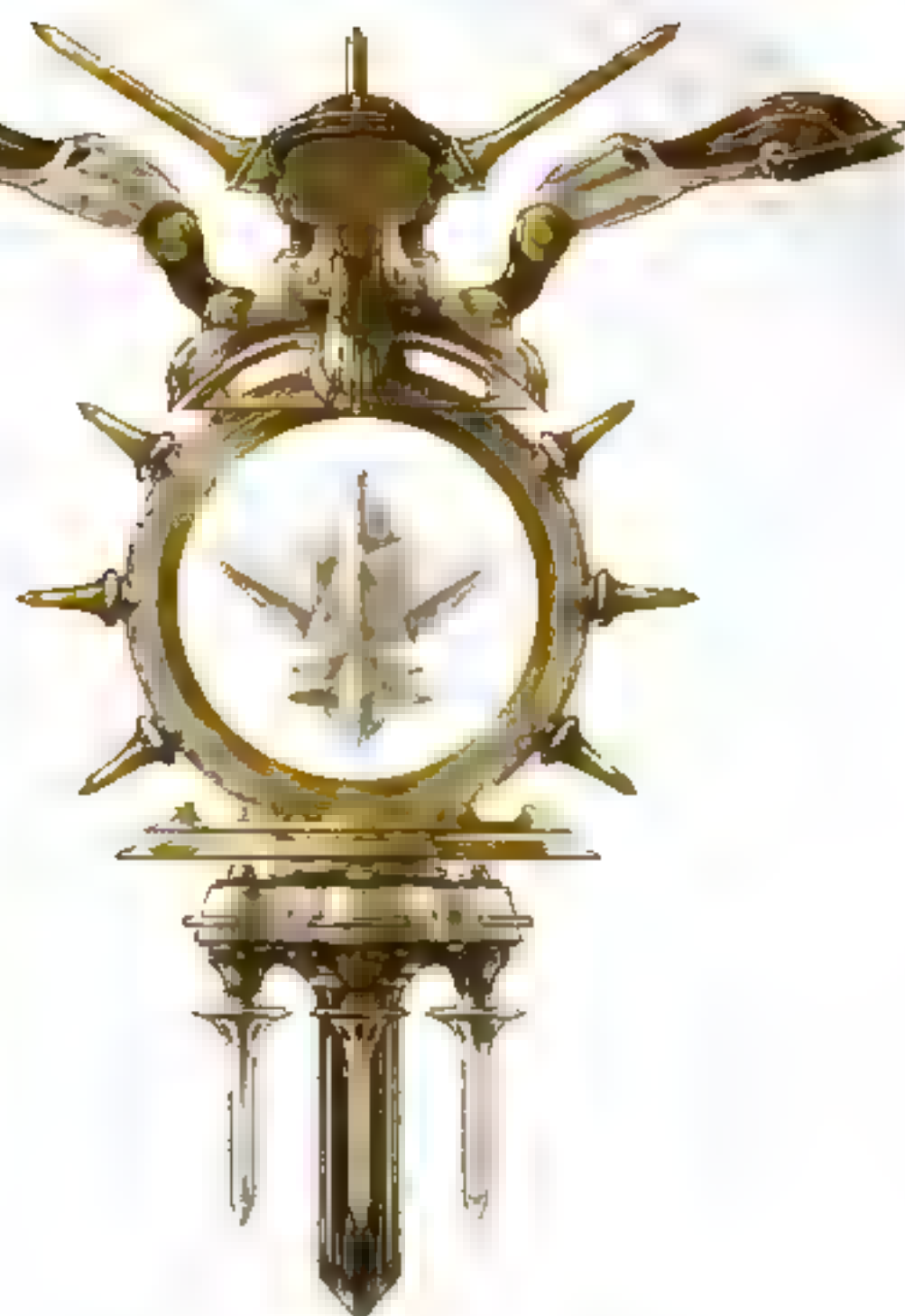
中段設定



イシュレニア文字 (彫り)
イシュレニアフォントで
kotzwlg kw wz kwlg kwlgzgo



ゾア・クリスタル



ゾア・クリスタルII

Ancient Tank 古代機戦車



排気



巨砲部 (砲台部分360度回転 必要であれば砲方向にも、多少可動)

あびた金属

イシュレニア兵等で使用している黒鉄

石っぽい金属
(イシュレニア飛空艇などで使用されているもの)



軌座部 (軌座は約180度可動、必要であれば軌座部全体も360度回転)



Ancient Cannon 機戦砲



背面・ギミック設定

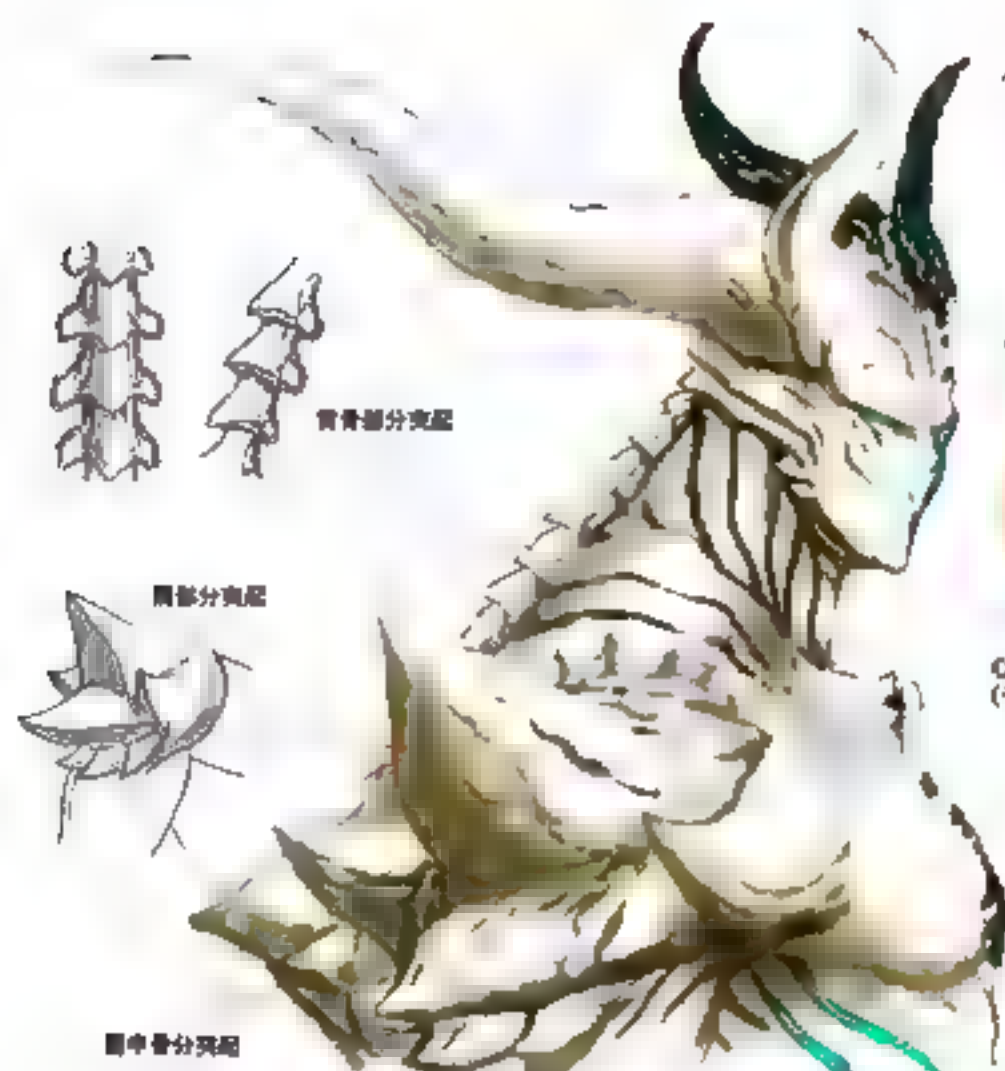


古びた金属で柄が目立ちます
インシュレニア兵等で使用している銃鉄



弾倉が閉き弾丸のようなものが出てきて
数回回転したあと元に戻ります

シリンダー部 常時稼働



胸中骨分突起



体(黒)に穴が彫られていて、玉が入っている状態です。



心臓部 目線
心臓部は発光した玉で、中々と点滅、回転しています。
(チカチカアースター?)

文字をランダムに置いています。

座号第
第第第
第第第

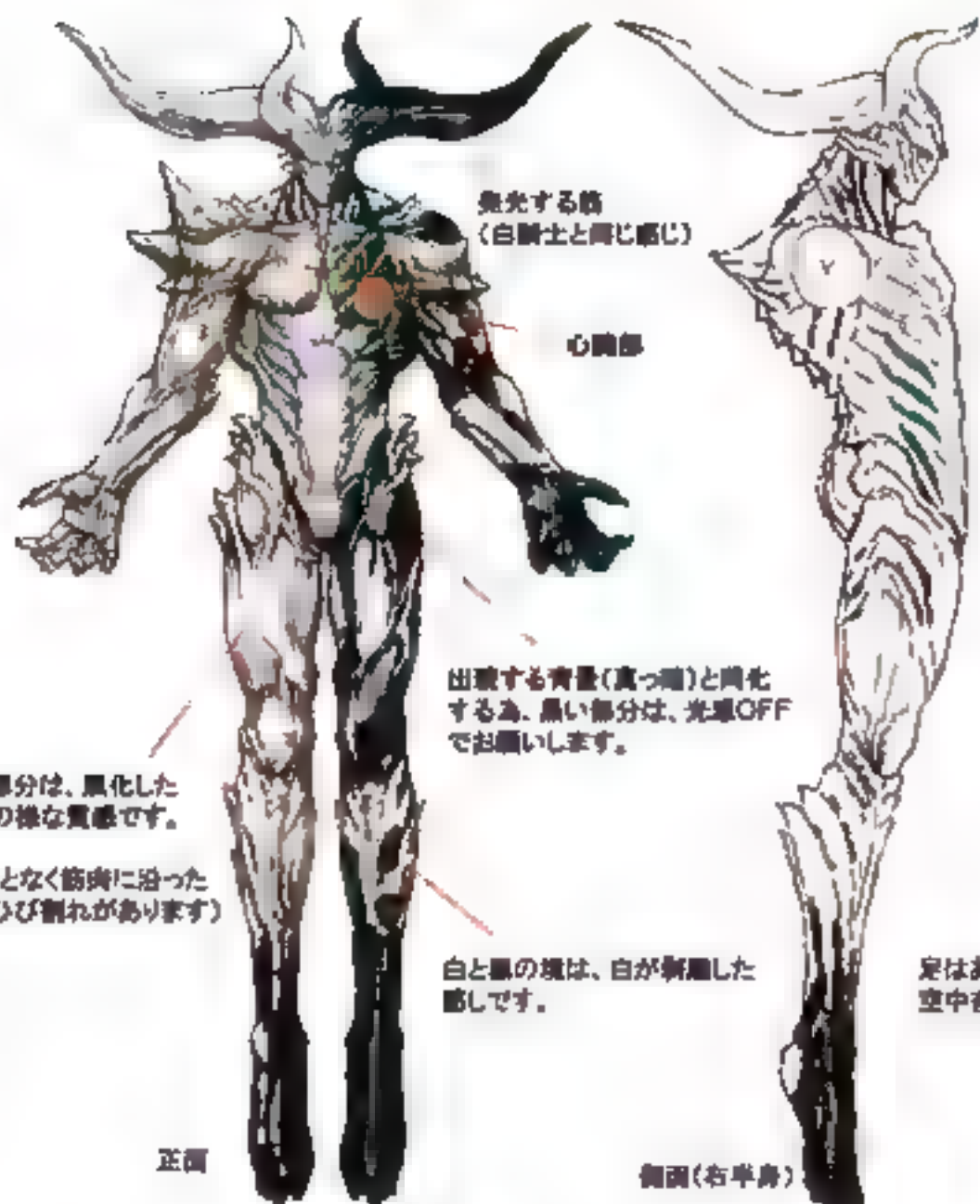
文字ランダム

Phantom ファントム



腰り部分

※ ファントムは全身から発光を放っています。



発光する筋
(白騎士と同じ感じ)

心臓部

出現する青量(真つ暗)と同化
する為、黒い部分は、光量OFF
でお願います。

白い部分は、黒化した
白骨の様な質感です。
(なんとなく筋肉に沿った
筋やひび割れがあります)

白と黒の境は、白が新麗した
感じですが、

正面

側面(右半身)



足はありますが、基本的に
空中を浮遊しています。

背面

両利剣ですが、基礎的攻撃は「両手剣」でお願います

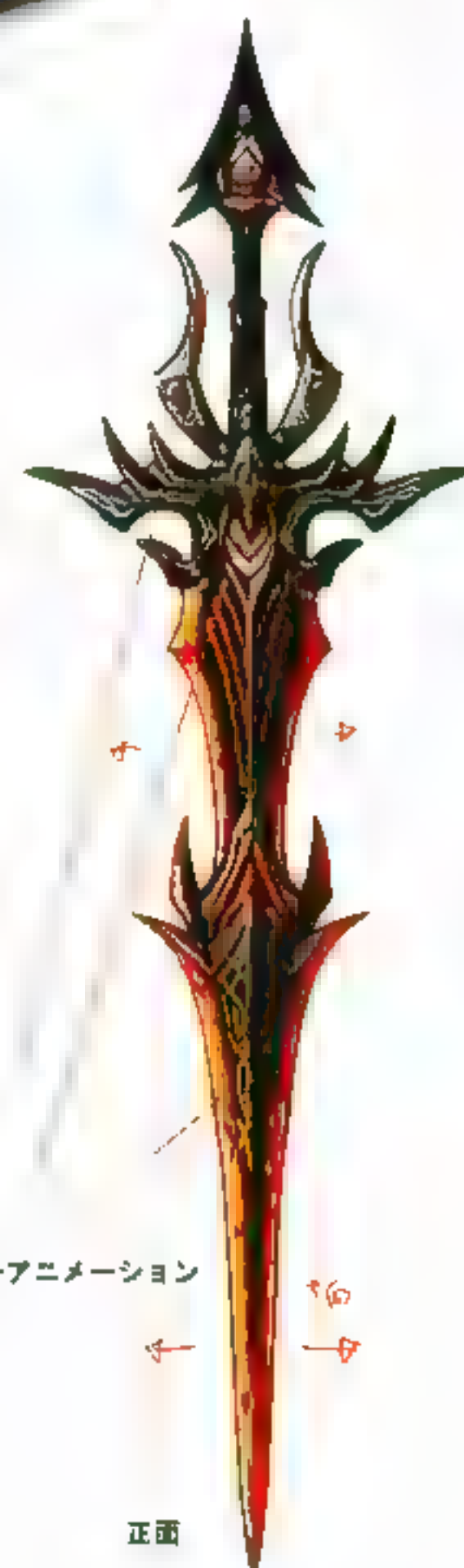
The Black Usurper 黒騎魔神



Creator's Comment

「古の鼓動」の最終ボスということで 当初は数倍の大きさをイメージしていました。そこから実際に戦ってストレスを感じない大きさに調整したのが現在の形です。このほかに狼のような姿や空を飛んでいる姿もありましたが、最終的に闇の中から飛び出しているようなデザインに落ち着きました。また、2人の人間が融合したうえにシンナイトに変身するという設定については、どう表現したものかと試行錯誤した点です。これは、黒騎士の体からカーラをイメージした別の騎士が飛び出しているという特殊なデザインにすることで、表現できたかと思います。 <増尾>

テクスチャーアニメーション
グレア処理

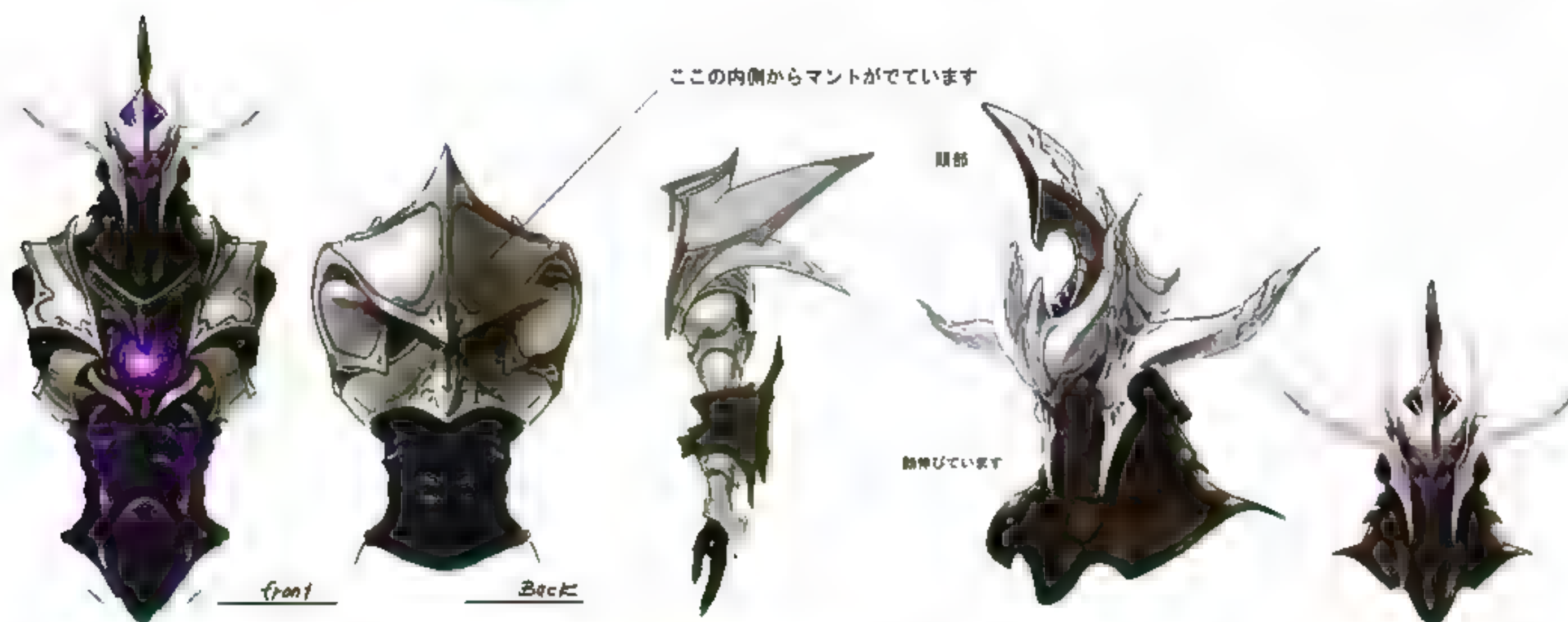




ファントムのように白い欠片が舞い上がっています
(角・肩パーツなどの一部から)

ディティールが飛ぶほどの光のオーラを全体にまとっています

装甲の数箇所にヒビが入っています



ここの内側からマントがでてきます

頭部

顔がはみ出ています

オーバードライブ変更箇所

- ・頭部
- ・胸
- ・発光色
- ・首周リカバーの形状
- ・肩パーツの形状
- ・マント
- ・装甲亀裂

Creator's Comment

基本的には白騎士のリデザインですが、どのようにマドラス化させるかという点でいろいろと考えました。マドラスらしく真っ黒にする案もありましたが、ワンパターンに感じたので白騎士の白を活かす方向になりました。光の集合やマントの表現などは実際の3Dデータを見ながら、担当者をお願いして細かく調整しましたね。 <矢野>

マドラス化にあたっては、白騎士とファントムの融合もコンセプトです。ファントムは背骨のデザインなどを見ても知らないとわかりますが、マドラスの化身と呼べる存在です。序盤で戦ったときには何者かわからないと思うんですが、この最後の最後に結びついているわけです。ファントムが放出している光の粒子や光が流れるエフェクトなどもふんだんに入れてもらって、美しさと恐ろしさを同時に感じられる演出を心がけました。 <増尾>

『白騎士物語』の これまでもと これから ディレクター 楠田氏に聞く スペシャルインタビュー



株式会社レベルファイブ
執行役員兼デザイン4部シニアマネージャー
「白騎士物語 -古の鼓動-」
「白騎士物語 -光と闇の覚醒-」ディレクター

楠田 芳晃

Yoshiaki Kusuda

「白騎士物語」のディレクターを務める。
代表作は「ダンボール戦機」など。

最初は乗り込み式だった!? 『白騎士物語』の変遷

まず本作の開発コンセプトについて、あらためてお聞かせください。

楠田:初期のコンセプトは2つあって、1つは王道でもある中世風のファンタジーとロボットものを融合させた独自の世界観を作り出そうということ。そして、もう1つはPS3のタイトルを初めて作るということで、PS3ならではの表現をしたいということでした。設定上、巨大なものが多く出てきますが、こうした巨大なものを動かすのもPS3ならではの表現になります。

——白騎士をはじめとしたシンナイトも巨大ですね。

楠田:そうですね。ただ、騎士は当初はもっと巨大で、乗り込むタイプのロボットだったんです。ところが、この大きさと人間と一緒にどうやって戦うのかという話になりまして……。それから企画をつめていくなかで、ロボットと人間が同時に戦っていても遜色のない見映えになるように、乗り込み式のロボットをやめて、現在の7メートルぐらいの騎士という設定に変わったんです。

変身という要素を入れることになったときはどう思われましたか?

楠田:開発チームでもだいたい物語議をかもしましたよ、これに関しては(笑)。王道ファンタジーと謳っているところに、突然「変身」が入ってきましたからね。今となっては、「白騎士物語」の代名詞といえば「変身」といえるぐらいですが、やっぱりスタッフに「変身」という要素を説明したときには、けっこう反発がありましたね。まあ、結果的にはよかったかなと思っています(笑)。



◀白騎士が、乗り込み式だったことを裏付ける初期設定画。P188からはさらに多くの初期設定画を紹介している。

大成功だったと(笑)。本作ではシナリオが決まってない状態からデザインが始まっていたとのことですが、よくある形なんですか?

楠田:レベルファイブのなかでも、かなり設定先行で動いたタイトルだったと思います。本作に関しては、おおまかなコンセプトが決まったあと、設定画を描いていくチームが1年ほど先行して動いていました。これは、PS3で作るにあたって、こんなことも実現できるんじゃないか、こういうシチュエーションも作ってみたいね、というアイデアを先に出してもらうためでした。PS2のゲームを作っていたデザイナーたちに自由に設定画を描いてもらったら、PS3だからということ細かい模様やオブジェにいたるまで、事細かに設定してくれました。

——たしかに設定画の描き込みはすごいですよね。ちなみに、楠田さんのお気に入りのキャラクターはいますか?

楠田:当然、どのキャラクターも魅力的ではあるんですが、個人的にはミウとスカーダインですね。「光と闇の覚醒」からはシナリオも自分で手がけたということもあって、新登場の2人には思い入れがあります。もちろん、主人公のレナードも、ワイン商のアルバイトから始まって、「姫! 姫!」と言いながらシズナを追いかけていって、最後には自分の力で世界を救わなければという目的をしっかりとつに至る、その成長過程は作品の見どころになっていると思います。

「古の鼓動」と「光と闇の覚醒」といえば、ロゴのデザインが少し変わっているんですが、これは何か理由があるんでしょうか。

楠田:単純に「古の鼓動」と印象を変えたかったというところですね。最初は「古の鼓動」



▲2011年以降に配信されているストーリークエストや新クエストでは、あらたな敵やシンナイトのほか、あらたな装備品も多く追加されている。

と同じ口で、文字だけ「光と闇の覚醒」に変えようという話も出たんですが、それだとやはり「アベンド版」というように見えてしまったんですね。実際には大幅に改善した部分もありますし、何より「古の鼓動」の内容も入っていますから、口「も一新してあらたな作品として見てもらいたいという意気込みの表れでもあります」

——改善にあたってはユーザーさんの声かきかけになりましたか？

楠田：「古の鼓動」発売後の時点で、開発者として言うてはいけないかもしれませんが、改善したい部分はありました。もちろん、ユーザーさんの意見もジオネットを通して頂いていたので、直せるところはパッチでどんどん直しました。そして、全体のバランスであるとか大幅な改修が必要なところは、「光と闇の覚醒」のときにしっかり作り直したという形です。ありがたい話で、「古の鼓動」と比べると「光と闇の覚醒」発売後のほうが、継続してプレイしてくださるユーザーさんや新規のユーザーさんは多かったんです。オンラインゲームとしての側面もありますので、ユーザーさんと一緒に完成型に近づけていけたゲームだと思っています。

今後のアップデートにも期待！ まだまだ遊べるライブパート

——では、そのオンラインゲーム部分であるライブパートについてですが、こちらでも当初のコンセプトからあったのでしょうか？

楠田：PS3にネットワーク機能があることはわかっていたので、企画の段階からライブパートとストーリーパートがある形を考えていました。

——ライブパートは現在でもアップデートされていますが、その際に気をつけていることはありますか？

楠田：やはり長く遊んでくれているユーザーさんがたくさんいますので、そういった方たちの積み重ねたものや価値観を壊さないようにすることですね。コンテンツも、遊びつつけているユーザーさん向けのものと、新しく入ってきてくれたユーザーさん向けのものといったように、気を使って作りわけています。両立はなかなか難しいところではあります。

——ユーザーさんの遊び方を見て、想定どおりだったり意外だったりしたものはありましたか？

楠田：まあ……基本的には想定外だらけではあります(笑)。といっても、多くの人が集まって遊ぶものなので、遊び方はさまざまになりますし、こちらの想定したとおりに遊んでもらおうとは思っていません。どちらかというと、遊びの“場”を提供したいという気持ちですね。また、開発当時はPS3を持っていたてもオンラインゲームをプレイしていないユーザーさんが多かったんです。なので、当初の目標として「オンライン導入RPG」をめざしていたというのもありました。そういう意味では、狙って組み込んだシステムが想定どおりに動いたと感じています。

——ジオネットをはじめ、コミュニティの充実もその一環ですね。

楠田：そうですね。自分の街を作るジオラマ機能にしても、みんなで見せ合って楽しめるものをめざしました。また、オートマッチング機能もオンライン導入のためのシステムです。やはりオンラインゲームというと、最初にサーバーを選んで街に入って、仲間を集めてようやく出発という流れが、楽しみではありますが敷居が高く感じる要因でもあると思うんです。ですので、気軽に仲間を集められるオートマッチング機能が欠かせないものだと考えていました。もちろん一挙一動ではなく、気が合った人とはフレンド登録をして、コミュニティを作ることでもできます。

——ちなみに、開発者の方がお忍びでライブパートを遊んでいることもあるんでしょうか？

楠田：数名いますね。GR30まで遊んでいる猛者もいます(笑)。そういうところで生の声を聞いて、アップデートに反映していることもありますね。

——編集部でも何人かで遊んでいたんですが、GR15で初めてヴェルガンダにいったときに挫折を味わってしまって(笑)。

楠田：たしかに、ヴェルガンダはかなり難しくなっていますからね(笑)。もともとGR21から行けるようにしていたんですが、ストーリークリア後に出現ムービーが流れるのに、なかなか行けるようにならないという意見が多かったの、バージョンアップ

で制限をGR15に引き下げたんです。ただ、とりあえず体験できるというだけなので、やはりGR15のレベルや装備品ではクリアは難しいと思います。こういったクエストを開放するタイミングというのも難しく、ユーザーさんの声や遊び方を見て調整することもありましたね。

——本書の購入等をきっかけに、再プレイされる方にオススメの遊び方はありますか？

楠田：どのあたりまでプレイされていたかにもよりますが、ライブパートですとギルドシステムが追加されていますし、ストーリークエストをはじめクエストも大量に追加されていますので、遊びやすくなっている部分もあります。ぜひ、以前一緒に遊んでいたお友だちや、新しい仲間を見つけていただいて、楽しんでほしいですね。

秘蔵のボツネタと 今後の展開について直撃！

——今だから話せる開発時のエピソードがあれば、お聞かせください。

楠田：そうですね……ボツになってしまったんですが、エルドアが回帰の書のなかで若返るというネタがありました。あの書のなかでは時を超える禁呪の副作用が消えて、トグマ戦争時代の年齢、エルダス・アーディンに戻るという設定でした。ただ、当時公式サイトで公開していたマンガを見ていないと、急に若返ったりエルダスって誰だということになってしまうので、ボツになりました。

——ほかにはいかがですか？

楠田：えーと、サブタイトルの話になるんですが、「光と闇の覚醒」に決まる前は、実は「悪魔賢王たち」というタイトルなんです。ストーリーを知っている方はなんとなく察しまつくと思いますが、救えなかった王たち3人を本当に甦らせる予定だったんですね。ただ、ストーリーを考えていくなかで、物語のキーパーソンが3人のむさいおじさんというのは、いかがなものかと(笑)。引きもちょっと弱いので、だったら3人の後継者がきちんと志を引き継ぐほうがいいだろうということになりました。そのほうが、ミウやサイラスたち後継者の成長も描くことができますからね。

——では、開発時に苦労されたところはありますか？

楠田：うーん、そう言われると全部が全部、苦労ですからね(笑)。ただ、「光と闇の覚醒」は「古の鼓動」の反省点や、ユーザーさんの声をふまえて開発していたので、苦労が多かったぶんよいものができたと思っています。

——アークナイトもユーザーさんの声から生まれたんでしょうか？

楠田：騎士をテーマにしているのに、アバターが変身できないというのもおかしいですからね。当初はカラーの持っていた黒騎士のアークが、巡り巡ってアバターのものになるという案もあったんですが、最終決戦でマドラスがシンナイトの力を吸収して覚醒するということで、それに対抗する新しい力としてアークナイトを用意したんです。アバター用なので、カスタマイズしやすいほうがよかったというのもありますね。

——単刀直入に……続編の予定はありますか？

楠田：今のところ予定はありません。ですので、今は配信による追加クエストを楽しんでいただければと。ただ、強い要望があれば……。

——続編にかぎらず、個人的にオンラインゲームを作りたいというお考えはありますか？

楠田：もともとオンラインゲームが作りたくて、日野に某有名MMORPGをプレイさせて説得したという過去がありまして、そのときに立ち上がったプロジェクトのスタッフが、ほとんど「白騎士物語」のチームになっています。ですので、個人的にオンラインゲームへの情熱は強く、今後もRPGにかぎらずみんなで遊べるゲームを作りたいとは思っていますね。

——最後に本書を読んでいるみなさんへ、メッセージをお願いします。

楠田：本作では今後もクエストや装備品を追加していきますし、こちらの「公式設定資料集」には自分のアークナイトをシンナイトになりかせる装備品もついています(編集部注 P191 および縦じ込み付録を参照)。これまで遊んでいた方も、この本で興味をもって始めてくださった方も、まだまだ配信も続けていきますので、ぜひ引きつづき楽しんでください。

——本日はどうもありがとうございました。





▲▶ 最初期のコンセプトイメージ。動物に乗って大地を駆け回ったり、ジンナイのかたわらで野営をしたりといったことも予定されていたのだろうか。



お宝 イラスト レア!? ギャラリー

開発の初期段階で描かれた秘蔵イラストを大公開!

実際のゲームとはまったく異なるものもあれば、

どこかしら似ているものや設定を変えて登場しているものもある。

いろいろと想像をふくらませつつ、楽しんでみてほしい。



◀▼ 城そのものが飛んでいる!? 巨大な飛行船の姿。ちなみに、左のイラストには「円艦」という名称がつけられている。





▲▶初期段階の移動要塞ガルマンタやデミトールだろうが。
要塞のてっぺんにはイルフラムらしきモンスターが……！



▲「セオじい」と名付けられた魔法使い風の老人。
キーキャラクターの1人だったのかもしれない。



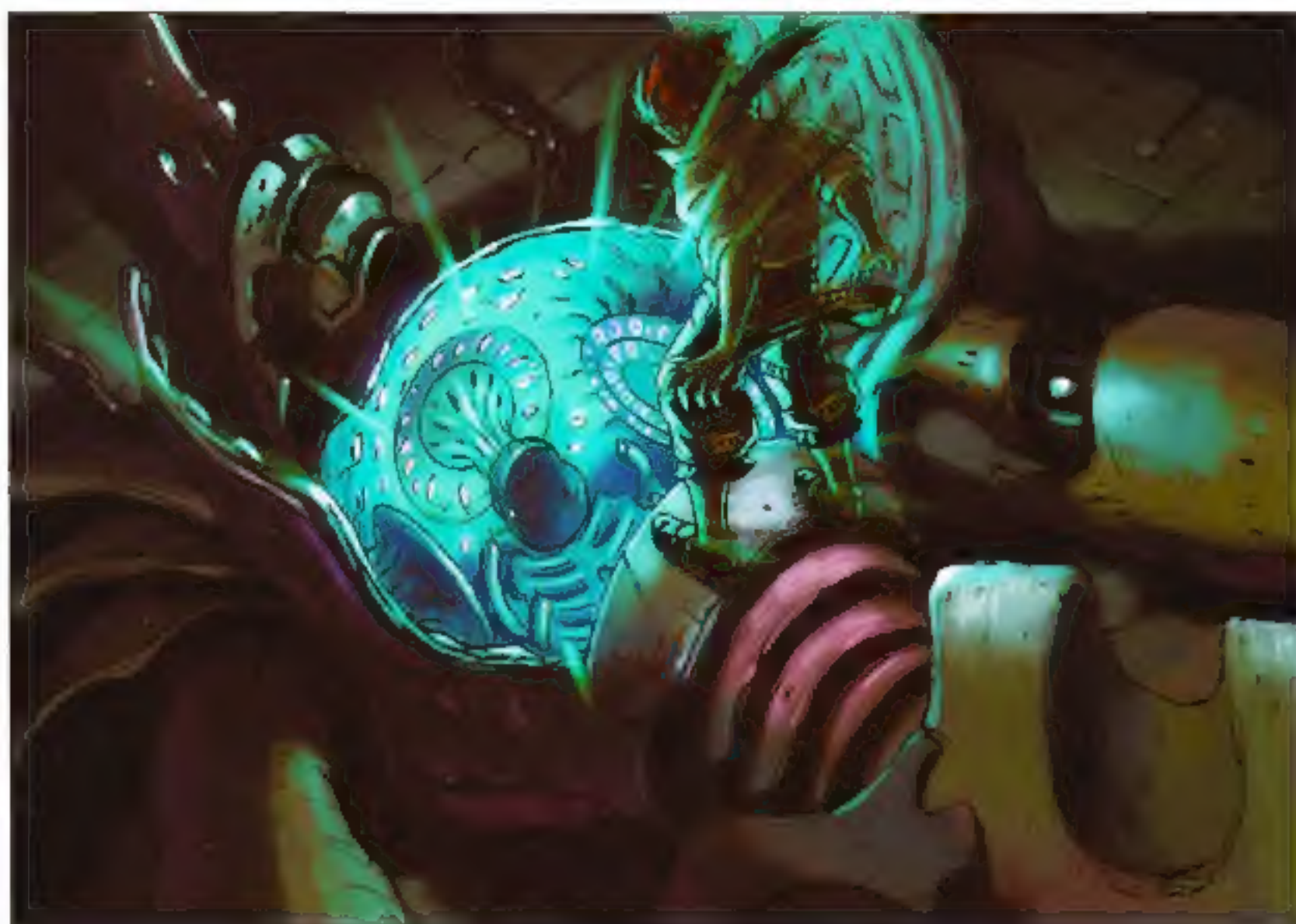
▲虫の谷とグライダーを思わせる1枚。ハビタル族の体型が、今とは少し異なるようだ。



▶右下の鎧がシンナイトだとすれば、非常に
巨大な生物。顔に盾がくっついている？



▶デフォルメされたウィザード黒機兵かと思いきや、これは初期段階の黒騎士を描いたもの。デザインはかなり変更されたようだ。



▲▶本編にもあったバランドール襲撃から白騎士との契約までのイベントカット。当初は白騎士が乗り込み式のロボットという設定だった。



▶現在に比べて、ややデフォルメされた白騎士の設定画。現在の鎧らしい姿に比べると、石像のような印象も受けるデザインとなっている。





僅供學習參考使用
嚴禁商用後果自負
有能力的請支持正版
影印書成原直售五折歡迎垂詢



白騎士物語。公式設定資料集

白騎士物語 公式設定資料集



白騎士物語
公式設定資料集